Futebol e GAMES

UM GUIA COM AS GRANDES NOVIDADES, DICAS E OS DETALHES DO FIFA 18, PES 2018, FOOTBALL MANAGER E MUITO MAIS

Tudo o que você precisa saber para se tornar uma lenda no PES

Você no controle: modo carreira, os melhores times e jogadores no FIFA

Os bastidores das locuções com Caio Ribeiro, Mauro Beting e Milton Leite

Cartola FC: saiba como melhorar seu desempenho com os especialistas

+ LEAGUE OF LEGENDS E OS MELHORES E-SPORTS / O MUNDO BILIONÁRIO DAS APOSTAS

Categoria digital

Jogar futebol! Quem nunca sonhou em ganhar dinheiro, fama, marcar gols inesquecíveis e correr para os braços do torcedor? Sempre foi assim e ainda sonharemos mais sonhos que não realizamos. E a melhor maneira de sonharmos acordados são os games. Os jogos do jogo sempre foram nossos parceiros divertidos e alento às nossas frustrações. Já jogamos totó, pebolim, Fla-Flu, Telejogo, Atari, Game Boy e toda sorte de joguinho, narrando com os craques de madeira ou os de pixels os gols dos nossos ídolos de carne e osso. Portanto, nada mais natural que amar os videogames, os e-sports, os jogos de apostas. Estamos falando de FIFA 18, PES, Football Manager, entre outros sucessos de vendas, que movimentam bilhões de dólares por todo o mundo e que realmente transformam o torcedor, fã de futebol, em protagonista do esporte, tornando-se para muitos uma profissão lucrativa, a de gamer.

Por isso, dedicamos esta edição especial ao universo dos games. Placar Games já foi uma marca em nossa história de 47 anos, muitas vezes abordamos esse tema. Nas próximas páginas, você, caro leitor, poderá conhecer as novidades dos lançamentos para 2018. O que vem por aí no lançamento do FIFA 18, em 29 de setembro, que traz Cristiano Ronaldo como protagonista e craque da capa. Tudo sobre PES, dicas, análises, entrevista com GuiFera, campeão mundial, o comentarista Mauro Beting e o narrador Milton Leite, as vozes do jogo. Além deles, outro que visita nossas páginas é o ex-jogador e atual comentarista da Globo, Caio Ribeiro. O ex-centroavante dá dicas do Cartola FC, outra febre por aqui, e ainda conta sua experiência como comentarista do FIFA 18. Bora jogar bola na telinha!

O virtuais Dele Alli, Griezmann e Thomas Müller estão chegando

Fundada em 1950

VICTOR CIVITA (1907-1990) ROBERTO CIVITA (1936-2013)

Conselho Editorial: Victor Civita Neto (Presidente), Thomaz Souto Corrêa (Vice-Presidente), Alecsandra Zapparoli e Giancarlo Civita

Presidente do Grupo Abril: Walter Longo

Diretora Editorial e Publisher da Abril: Alecsandra Zapparoli
Diretor de Operações: Fábio Petrossi Gallo

Diretor de Assinaturas: Ricardo Perez
Diretora da Casa Cor: Lívia Pedreira
Diretor da GoBox: Dimas Mietto
Diretora de Mercado: Isabel Amorim
Diretor de Planejamento, Controle e Operações: Edilson Soares
Diretora de Serviços de Marketing: Andrea Abelleira
Diretor de Tecnologia: Carlos Sangiorgio

Diretor Editorial - Estilo de Vida: Sérgio Gwercman

PLACAR

Colaboraram nesta edição:
Rodolfo Rodrigues (texto), L.E. Ratto (arte), Alexandre Battibugli e Ricardo Corrêa (foto), Lucas Ayres (reportagem) e Renato Bacci (revisão)
Controle Administrativo: Cristiane Pereira Atendimento ao Leitor: Sandra Hadich
CTI: André Luiz, Marcelo Tavares e Marisa Tomas
www.placar.com.br

PUBLICIDADE Cristiano Persona (Financeiro, Mobilidade, Imobiliário e Serviços Empresariais), Daniela Serafim (Tecnologia, Telecom, Saúde, Educação, Agro e Serviços), Karina Kettan (Bens de Consumo, Turismo, Entretenimento e Mídia), Rafael Ferreira (Moda, Decoração e Construção), William Hagopian (Regionais), André Beck (Colaboração em Direção de Publicidade - Rio de Janeiro), Christiane Martinez (Agências de PR e Associações), George Fauci (Colaboração em Direção de Publicidade - Brasília) ABRIL BRANDED CONTENT Patrícia Weiss ASSINATURAS Adailton Granado (Processos e Produção), Daniela Vada (SAC), Ícaro Freitas (Circulação Avulsas), Luci Silva (Relacionamento e Gestão Comercial), Patrícia Frangiosi (Comunicação), Rodrigo Chinaglia (Produtos), Wilson Paschoal (Canais de Vendas) MARKETING DE MARCAS Carolina Fioresi (Eventos), Cinthia Obrecht (Estilo de Vida e Femininas), Thaís Rocha (Veja e Vejinhas) ESTRATÉGIA DIGITAL Edson Ferrão MERCADO/BI Rafael Gajardo OPERAÇÕES DE PUBLICIDADE DIGITAL Renata Guimarães SEO Isabela Sperandio PARCERIAS E TENDÊNCIAS Airton Lopes PRODUTO Renata Gomes VÍDEO André Vaisman (Colaboração em Direção de vídeo), Alexandre de Oliveira (Técnico e Editorial), Rudah Poran (Arte e Corporativo) e Silvio Navarro (Informação) MARKETING CORPORATIVO Maurício Panfilo (Pesquisa de Mercado), Diego Macedo (Abril Big Data), Gloria Portairo (Licenças), Thiago Barros (Relações com o Mercado) DEDOC E ABRILPRESS Valter Sabino PLANEJAMENTO, CONTROLE E OPERAÇÕES Adriana Revilla, Adriana Kazan, Emiliana Pires e Renata Antunes RECURSOS HUMANOS Alessandra de Castro (Desenvolvimento Organizacional), Ana Kohl (Serviços de RH) e Márcio Nascimento (Remuneração e Benefícios) RELAÇÕES CORPORATIVAS Douglas Cantu (Gerente de Relações Públicas).

Redação e Correspondência: Av. das Nações Unidas, 7.221, 20º andar, Pinheiros, São Paulo, SP, CEP 05425-902, tel. (11) 3037-2000. Publicidade São Paulo e informações sobre representantes de publicidade no Brasil e no exterior: www.publiabril.com.br

PLACAR 1431 (EAN 789 3614 107 523), ano 47, é uma publicação da Editora Abril. Edições anteriores: venda exclusiva em bancas, pelo preço da última edição em banca mais despesa de remessa. Distribuída em todo o país pela Dinap S.A. Distribuidora Nacional de Publicações, São Paulo. PLACAR não admite publicidade redacional.

Serviço ao Assinante: Grande São Paulo: (11) 5087-2112 Demais localidades: 0800-775-2112
www.abrilsac.com

Para assinar: Grande São Paulo: (11) 3347-2145 Demais localidades: 0800-775-2145
www.assineabril.com.br

LICENCIAMENTO DE CONTEÚDO:
Para adquirir os direitos de reprodução de textos e imagens acesse: www.abrilstock.com.br

IMPRESSA NA GRÁFICA ABRIL
Av. Otaviano Alves de Lima, 4400, Freguesia do Ó, CEP: 02909-900, São Paulo, SP

GRUPO Abril

Presidente AbrilPar: Giancarlo Civita

Presidente do Grupo Abril: Walter Longo

Diretor de Operações: Fábio Petrossi Gallo
Diretora Editorial e Publisher da Abril: Alecsandra Zapparoli
Diretor Superintendente da Gráfica: Eduardo Costa
Diretor Superintendente da Total Express: Bruno Tortorello
Diretor Comercial da Total Publicações: Osmar Lara
Diretor de Auditoria: Thomaz Roberto Scott
Diretora Jurídica: Mariana Macia
Diretora Corporativo de Marketing: Melina Konstadinidis Porcel
Diretora Corporativa de Recursos Humanos: Claudia Ribeiro

www.grupoabril.com.br

SUMÁRIO

© DIVULGAÇÃO

Philippe Coutinho: o meia do Liverpool será a capa do PES 2018, mas com a camisa da seleção brasileira

O Jogo do jogo

Como é de costume, toda nova edição do FIFA traz novidades para os fãs. A versão 2018 não foi diferente. Com lançamento previsto para 29 de setembro ao redor do mundo, o game traz o craque português Cristiano Ronaldo na capa e algumas boas mudanças no jogo

©DIVULGAÇÃO

A EA Sports apostou no básico para agradar a todos os apaixonados pelo game. A realidade do jogo foi aumentada no FIFA 18. O jogo ficou um pouco mais lento se comparado com a última edição. E aqui a palavra "lento" significa que os movimentos dos jogadores não são tão robotizados, são mais naturais.

Para os antigos fãs do game, essa mudança é perfeita e só tende a melhorar. Já para os novos aficionados, essa alteração pode ser algo de difícil adaptação, já que os movimentos estão mais próximos da vida real de um jogo – logo, o gamer vai precisar melhorar sua técnica. Mesmo assim, toda alteração que deixa o jogo mais realístico é sempre bem-vinda. Vamos conhecer as principais novidades.

Aventura mais real

A representação da realidade é a principal arma do FIFA 18. Tratada como o maior avanço em inovação de jogabilidade da série, a edição deste ano traz a tecnologia de Movimentação Real de Jogadores, um sistema de animação inovador. Cadência de corrida, habilidades, técnicas de chute e outros fatores dos jogadores são destaques no jogo.

A nova tecnologia aplicada aos grandes jogadores do mundo em todos os tempos, como Cristiano Ronaldo, permitiu capturar as principais características de movimentos e ações dos craques, o que trouxe uma realidade ainda maior ao game. A sensação de estar vendo e atuando com o craque português, por exemplo, da mesma forma como ele atua em campo, é muito parecida com a que observamos quando o assistimos pela TV.

Além disso, até cacoetes e traços de personalidade de cada atleta são mais explorados. Ao bater uma falta com Cristiano Ronaldo, por exemplo, você verá que a ação é a mesma que ele faz em campo: dá uns passos para trás, posiciona as pernas, olha para o gol e bate com força. Com isso, a EA quer que os principais jogadores sejam diferenciados em relação aos demais.

Uma mudança boa para os que gostam de ousar no game foi a reformulação dos dribles. As novas mecânicas permitem que você corra com o jogador em direção aos zagueiros, usando toques mais precisos e transições mais explosivas. Isso possibilitará muitos dribles nas jogadas.

Outra novidade que dará ainda mais opções de jogada é o controle de cruzamento. Com esse modo, os gamers conseguirão achar os atacantes em espaços livres ou fazer um cruzamento colocado na cabeça de quem está chegando à área. Isso aumentará a possibilidade de jogadas pelas laterais, tornando tudo mais ofensivo.

Momentos dramáticos

Sabe aquele gol no último minuto que você tanto ama ver? Aquele gol que

O grande craque do FIFA 18, Cristiano Ronaldo, tem seus movimentos, temperamento e cacoetes bem explorados no game

FOTOS DIVULGAÇÃO

La Bombonera: uma experiência muito próxima da real, com cantos e gritos originais

O ESTILO DE JOGO É UMA BOA NOVIDADE DO FIFA. AGORA O GAMER PODERÁ DEFINIR COMO VAI JOGAR SUA EQUIPE: TIKI-TAKA OU RETRANCA FORTE?

saiu de um chutaço, tipo o do Adriano na final da Copa América de 2004, contra a Argentina, ou do Cleiton Xavier pelo Palmeiras, contra o Colo-Colo, na Libertadores da América de 2009? Então, isso vai ser algo mais recorrente no FIFA 18.

As novas animações de movimentos e finalização vão possibilitar uma batida mais fluída na bola. Chutes incríveis e dramáticos vão acontecer com mais frequência, replicando as emoções do futebol real

Estilos de jogo autênticos

Outra nova e interessante possibilidade, e que dá uma veracidade ainda maior ao FIFA 18, são os estilos de jogo que a partir de agora podem ser colocados no game. Do famoso tiki-taka à retranca mais fechada. O padrão tático é mais um elemento de realidade que simula ainda mais realisticamente o futebol.

Além disso, o Motion Technology System alterou o estilo da condução da bola e do posicionamento dos jogadores. A CPU vai entender melhor os movimentos, triangulações e jogadas trabalhadas, que serão opções mais recorrentes para você se livrar da marcação do adversário.

Ambientes incríveis

Por último, a experiência do FIFA 18 promete ficar ainda mais real com os novos ambientes do jogo.

Entre as novidades nas imagens dos estádios estão a posição do sol, que faz aquela sombra em uma parte do gramado, e objetos nas laterais do campo, como carros e propagandas, faixas e até mesmo detritos.

Além disso, temos o ambiente dentro das arenas. Na La Bombonera, por exemplo, as faixas e cânticos da "12" estão presentes no game. Os gritos da torcida ao você armar um ataque ou fazer um gol ficaram ainda melhores e mais divertidos, o que, junto com a melhor ambientação, proporciona uma experiência bem realista.

DICAS, MELHORES TIMES, MODO CARREIRA E JORNADA

Melhores times

Como era de se esperar, o Real Madrid é o melhor time desta edição do game. Além do fato de Cristiano Ronaldo, que estampa a capa do FIFA, jogar no time espanhol, os jogadores que compõem o elenco formam um dos melhores times do planeta, e isso consequentemente se replica no jogo.

Na zaga, Sérgio Ramos, Marcelo, Varane e Carvajal possuem ótimas habilidades para defensores e um grande overall – quanto maior esse nível, melhor é o jogador. No meio de campo, que dispensa apresentações, Casemiro, Kroos e Modric devem fazer triangulações de deixar o adversário tonto. E, no ataque, já dá para imaginar a quantidade de gols, de várias formas, que você poderá marcar com Cristiano Ronaldo.

Na sequência podem vir times como Barcelona, Bayern de Munique, Juventus, Chelsea, Manchester City, Manchester United, Atlético de Madrid e Paris Saint-Germain, que devem possuir cinco estrelas de qualidade. Depois deles aparecem os times secundários, com quatro estrelas e meia. É o caso de Borussia Dortmund, Milan, Tottenham, Liverpool e outros.

O PSG, com a transferência de Neymar, deve sofrer um boom em sua qualidade. O trio de ataque formado pelo brasileiro, Cavani e Di María pode ser um dos mais letais do game.

Modo carreira

O modo carreira do FIFA sempre foi considerado muito bom. Nesse tipo de jogo você pode escolher criar uma vida como jogador ou uma como técnico.

Caso escolha se apresentar como atleta, você precisa criar seu personagem, escolher um time, crescer dentro dele, treinar, jogar, fazer tudo que um jogador de verdade faz. O objetivo é você crescer dentro de um clube grande ou sair de um pequeno até chegar a um dos gigantes.

Agora, se tornar-se técnico é sua escolha para começar a carreira, você tem a opção de controlar o time todo ou apenas o seu atleta. Cá entre nós, achamos bem mais emocionante usar

O Real Madrid é o melhor time do FIFA 18

FOTOS DIVULGAÇÃO

Modo carreira: agora com mais interatividade durante as negociações

Alex Hunter: jovem craque virtual precisa de gestor para sua carreira

apenas o seu personagem.

Como técnico, você é o responsável por montar a equipe. Pegando como exemplo o Palmeiras, você faz o papel de Cuca e de Alexandre Mattos. De acordo com o orçamento de cada time, você contrata jogadores, vende ou empresta seus atletas, administra um clube como se fosse de verdade.

A novidade mais legal do modo carreira, em ambas as opções, é o maneira de negociar. No FIFA 17, as negociações eram feitas apenas por texto, por mensagens. Já no 18, haverá uma maior interação.

Em uma negociação, você, como comprador, poderá editar a cláusula, colocar bônus e mandar a oferta na hora. Veja no exemplo da imagem no alto da página. Nela, o argentino Dybala e seu agente recebem uma oferta do Manchester United.

Jornada

Iniciado na versão 2017, o modo A Jornada vai continuar na edição 2018. Esse estilo de jogo traz ao game uma história interativa, na qual você toma as rédeas do seu destino, mais precisamente do destino de Alex Hunter, um craque exclusivamente virtual.

Esse modo de jogo possibilita ao gamer vivenciar dentro de fora de campo a experiência de um jogador, um novo craque em ascensão na Premier League. O jogo começa ainda nas categorias de base, quando o pequeno jogador precisa acertar um pênalti na escolinha de futebol. A partir daí, alguns saltos são dados e você vai parar em uma peneira. E é aí que a graça começa.

De acordo com seu desempenho na peneira, os times da Inglaterra mostram interesse em você. Ao aceitar a oferta de algum clube, sua carreira começa. Você toma as decisões no vestiário, no clube e dentro de jogo.

A interatividade deste modo é a melhor coisa nele. Sua personalidade vai mudando de acordo com suas respostas. Por exemplo, se você der uma entrevista pós-jogo mais "mala", o treinador não vai gostar muito, porém, a torcida vai. É nessa montanha-russa de decisões que você precisa crescer dentro do futebol inglês.

Para esta edição, a vida de Alex Hunter, que já é um astro da Premier League, vai ter uma ascensão ainda maior. Com novas interações, como é o caso do papo que rola com Cristiano Ronaldo nos corredores de um estádio, o jogador vai passar por novas aventuras até chegar ao estrelato. Os produtores do jogo acreditam que a experiência virtual com Alex Hunter pode ensinar aos gamers o outro lado do futebol, que não se vê cotidianamente, aumentando a percepção de realidade.

FIFA Ultimate Team

Um dos modos mais jogados do FIFA, o Ultimate Team traz muitas novidades para este ano. Nele, os jogadores devem gerenciar uma equipe, contratando jogadores, montando escalações e vencendo partidas online e offline.

A compra e venda dos jogadores é feita através das cartas, que são compradas de acordo com o seu saldo em dinheiro. Neste modo, para o seu time ir bem, diversos fatores contam, como formações, táticas e entrosamento. Se você montar um time só de brasileiros, por exemplo, aumentam as chances de você se sair melhor.

ÍDOLOS DO FUT

Os ídolos do FIFA Ultimate Team serão sucesso garantido nessa nova versão do FIFA. Craques históricos estarão presentes no game, como é o caso de Ronaldo Fenômeno, Ronaldinho Gaúcho, Pelé, Maradona, Thierry Henry e Lev Yashin, o lendário goleiro da União Soviética.

Suas histórias serão destacadas em três pontos distintos de suas carreiras. Ronaldinho, por exemplo, terá sua versão de 2002, quando era jogador do Paris Saint-Germain, a de 2004, quando virou uma lenda do Barcelona, e a de 2010, quando atuava no Milan.

A história de cada craque terá ainda seus próprios ratings, para que os gamers possam descobrir variações para cada jogador e conseguir criar o time dos sonhos. Com lendas em várias posições, o player poderá montar um verdadeiro esquadrão.

Grandes craques, como Ronaldo Fenômeno, tem três pontos de destaques da carreira

Ronaldo Fenômeno, Maradona, Pelé, Yashin... Já pensou num time assim? No FIFA pode

CAMPEONATOS PELO MUNDO E TIMES BRASILEIROS

Engana-se quem pensa que o campeonato que você organiza com seus amigos no fim de semana é a maior competição de FIFA que vai ver na vida. Em Londres, neste ano, aconteceu a FIFA Interactive World Cup (FIWC), o Campeonato Mundial do game.

Organizado desde 2004 pela própria FIFA, a edição deste ano ficou ainda mais com cara de e-sports. Isso porque ela contou com mais ciberatletas (os jogadores profissionais de games), mais clubes de futebol estão participando e a premiação cresceu.

Neste ano, times como Paris Saint-Germain, Ajax, Basel, Lyon, Roma, Sttutgart e Wolfsburg contaram com jogadores representando-os na competição. Para a modalidade, o interesse de grandes clubes é fundamental para o crescimento do e-sports, já que a visibilidade, chancelada pelos grandes clubes, tende a aumentar.

Gorilla, o grande campeão do FIFA Interactive World Cup 2017

A única equipe brasileira no Mundial é o Goiás, que tem Lucas Gonçalves (Lucasrep98) como jogador. Além dele, outros dois brasileiros disputaram a competição. O carioca Rafael Fortes (Rafifa13), de 22 anos, que representou o PSG, e o gaúcho Henrique Lempke (Zezinho23xx), novato nas competições de FIFA.

O Brasil teve o mesmo número de jogadores que a França durante a competição. Nós ficamos atrás apenas da Alemanha, que contou com seis representantes, e da Inglaterra, com cinco. Países como Dinamarca, Itália, Argentina, México, Holanda, Japão, Estados Unidos e Colômbia também foram representados.

O vencedor, o gamer GORILLA, além de ir à famosa festa de gala da FIFA, recebeu a bolada de US$ 200 mil, cerca de R$ 638 mil. O vice-campeão levou US$ 40 mil (R$ 128 mil). O terceiro e o quarto colocados ganharam U$ 5 mil (R$ 16 mil). Quem figurou entre o quinto e o oitavo lugar levou US$ 2,5 mil (R$ 8 mil). E o prêmio de participação, para aqueles que ficarem abaixo dessa posição, foi de US$ 1 mil (R$ 3,2 mil).

E como a competição funciona? Os 32 jogadores são divididos em quatro grupos, sendo duas chaves para cada console (PS4 ou Xbox One). O G-4 de cada grupo se classifica para a próxima fase, na qual o primeiro encara o quarto e o segundo pega o terceiro colocado.

Após a disputa do mata-mata, os vencedores de cada console se enfrentam em uma final de duas partidas, uma para cada plataforma. A final retrata fielmente um jogo de ida e volta, onde você conhece mais sua casa.

Na competição, o modo utilizado é o do Ultimate Team. Nele, os jogadores montam seus respectivos times com os cards, que são oferecidos em uma lista feita pela organização do campeonato. No campo, os ciberatletas jogam com as cores da camisa de seu país.

Times brasileiros

Para a maioria dos brasileiros que jogam FIFA, o principal problema do game está nos times nacionais. Em sua grande maioria, como na edição anterior, nem todas as equipes do Campeonato Brasileiro estavam presentes no jogo. E as que estavam, para piorar, contavam com jogadores genéricos, como o nosso saudoso Castolo.

Times que já assinaram: Atlético-MG, Atlético-PR, Atlético Goianiense, Avaí, Bahia, Botafogo, Chapecoense, Coritiba, Cruzeiro, Figueirense, Fluminense, Grêmio, Internacional, Palmeiras, Ponte Preta, São Paulo, Santos e Sport. Grandes times como Corinthians e Flamengo não estarão no FIFA 18, já que os clubes têm contrato de exclusividade com o PES até 2018. Vasco e Vitória também estão fora dos games. ➔

Caio Ribeiro

Mais craque no game

por Lucas Ayres

Se você for jogar FIFA, não espere o Caio Ribeiro que você conhece, aquele bom moço da televisão, educado, sorriso fácil. No game, será apresentado a um Caio que, ok, continua bonzinho, mas muito mais solto, zoeiro, corneteiro, até cantor.

Depois de seis anos comentando a franquia da EA, o ex-jogador está muito mais à vontade, e adorando. Caio conversou com a Placar sobre esse momento, sobre a liberdade que tem, e afirma como a amizade com Tiago Leifert foi decisiva para que ele estivesse no jogo – e ainda revelou quem é seu parceiro predileto.

Já são seis anos de FIFA. O quanto de liberdade você tem na hora de fazer os comentários?

À medida que você vai fazendo, ano após ano, você cria uma relação entre narrador, comentarista e a EA. Então, umas das coisas que me deixam muito à vontade é justamente essa liberdade. A gente recebe um iPad quando vai para o estúdio, com as linhas já prontas, mas temos a liberdade de modificar. E o fato de trabalhar com o Tiago [Leifert, narrador] contribui, a gente brinca muito, sai muito do script. E eles aceitam isso, então fica muito gostoso, porque vira um prazer, não é aquela coisa enferrujada, aquela coisa que você lê a linha, fica quatro, cinco horas no estúdio só lendo linha. A gente se diverte, a gente improvisa, a gente canta, a gente se zoa – é uma diversão, mesmo.

Mas a EA sempre deu essa liberdade, permitiu essa "bagunça"?

Teve uma ou duas vezes que a gente exagerou, mesmo, e eles falaram "essa acho que a gente não vai deixar passar". Aí eu falei "beleza, parou, parou, foi mal". Então entendemos qual era o limite, mas eram raríssimas as vezes que eles pediam para evitar falar alguma coisa. O que acontece mais são as questões dos direitos, porque tem algumas palavras que a gente não pode utilizar. Não pode falar Champions League, por exemplo, tem que falar Liga dos Campeões, então é mais essa parte técnica. A questão da liberdade, do improviso, é quase que 100%.

E como é a dinâmica da gravação? Você grava junto com o Tiago?

Desses quase seis anos, só no ano passado nós tivemos um pouquinho mais de dificuldade, porque o Tiago saiu do esporte e foi pro entretenimento, então a vida dele fica muito mais no Rio de Janeiro do que aqui em São Paulo. Então às vezes a agenda não coincidia, mas temos linhas e linhas. O que era mais improvisação, a gente sempre tenta conciliar a agenda, enquanto algumas que são mais históricas, que tem que dar mais dados, aí sim fazemos separado, mas sempre procuramos gravar o maior número de linhas juntos, justamente para ter esse improviso.

Quais são as principais diferenças entre comentar o jogo real e o virtual?

Primeiro, você tem essa liberdade no sentido de não ter o ritmo da transmissão. Quando a gente fala na TV, eu principalmente, como comentarista, tomo muito cuidado para não cortar o ritmo, a emoção do narrador. No FIFA não tem esse ritmo, a gente pode brincar mais, pode se zoar, de repente até zoar o cara, falar "amigo, larga o controle que o FIFA não é o seu esporte".

Mas essas brincadeiras podem irritar os fifeiros, não?

A gente grava e tem certeza de que vai ter um monte de gente querendo nos matar (risos). E despertar esse sentimento nas pessoas, entendendo que é uma brincadeira, é divertido. Eu jogo com o meu filho todos os dias, e às vezes, quando ele perde um gol e o Caio do jogo, não o que está do lado dele, dá uma cornetada, ele olha para mim e fala bem bravo: "Paaaai". Ele briga comigo, é engraçado.

Como é ver o jogo pronto, ouvir a si mesmo?

A sensação é diferente. Porque na televisão eu não ouço a minha voz, pois faço ao vivo, a não ser que eu grave. No FIFA é muito louco, porque você está jogando e ainda ouvindo a sua voz. E é muito gostoso, falo com toda a certeza que é um dos trabalhos mais gratificantes que eu fiz em toda a minha carreira, é uma coisa prazerosa mesmo.

O que você leva desse trabalho?

Essa descontração. Acho que isso é único, a liberdade que eles nos dão, e você ter o retorno desse trabalho vindo principalmente das crianças, é uma recompensa. Eu já gostava, mas depois que o meu filho cresceu e se apaixonou pelo FIFA, um dos programas mais legais é jogar com ele ouvindo minha própria voz e acompanhando as reações dele. O João está com 6 anos, e todo dia ou é bola na sala, ou é o FIFA, ou os dois. Ele gosta de jogar com o Napoli porque tem mais brincadeiras, porque é meu time do coração, e ele fica trocando os times por causa da narração.

Caio: liberdade até para zoar o ciberatleta nos comentários

© DIVULGAÇÃO

O auge da carreira: Wendell Lira sobe ao palco em festa da FIFA para, emocionado, receber o prêmio Puskas pelo gol mais bonito de 2015, em votação popular

Wendell Lira

O Puskas virou gamer

WENDELL LIRA, GANHADOR DO PRÊMIO DA FIFA PELO GOL MAIS BONITO DE 2015, LARGOU O FUTEBOL AOS 27 ANOS PARA SE TORNAR YOUTUBER E JOGADOR DE VIDEOGAME

A vida de um jogador de futebol, muitas vezes, tem mudanças repentinas – para o bem e para o mal. No caso do goiano Wendell Lira, em apenas dez anos, muito se passou nas duas situações. Revelado pelo Goiás em 2006, o atacante chegou à seleção brasileira sub-20, jogando ao lado de Alexandre Pato e Willian. Tido como grande promessa, chegou a ser sondado pelo Milan-ITA. No ano seguinte, porém, começou seu drama com as lesões. Após sofrer uma entorse no joelho direito e ter o ligamento cruzado anterior rompido, Wendell passou por cirurgia e praticamente não jogou em 2008. Sem conseguir se firmar no Goiás por causa das seguidas lesões, foi emprestado ao Fortaleza, em 2010. No ano seguinte, voltou a ter o mesmo problema e passou por nova cirurgia. Em 2011, após o fim do contrato com o Goiás, o atacante rodou por vários clubes menores, como Atlético Sorocaba-SP, Trindade-GO, Goianésia-GO, Novo Horizonte-GO, URT-MG, Anapolina-GO e Tombense-MG. Pelo Goianésia, em 2015, fez um gol de bicicleta na partida contra o Atlético-GO, pelo campeonato estadual, que foi eleito o mais bonito do ano pela Fifa, superando o argentino Messi e o italiano Florenzi na disputa do Troféu Puskas.

Wendell, agora um gamer – e com renda melhor que no futebol

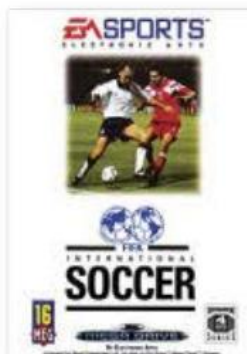
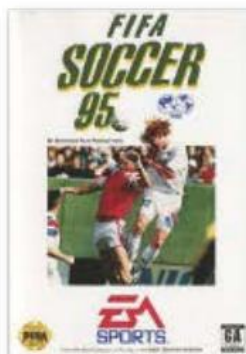
© REPRODUÇÃO

Após receber o prêmio em janeiro de 2016, em Zurique, na Suíça, Wendell Lira ficou conhecido mundialmente. No mesmo ano, foi para o Vila Nova-GO para jogar a série B do Brasileiro. Sem conseguir render por causa das lesões, Wendell decidiu então encerrar sua carreira precocemente, aos 27 anos, e se dedicar à vida de youtuber (tem o canal WLPSKS, com 427 mil inscritos) e jogador do game Fifa, mas não profissional.

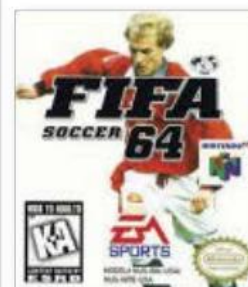
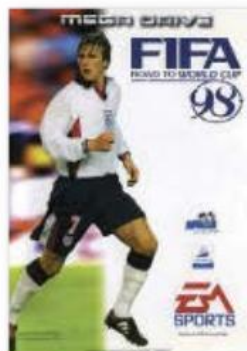
"Foi até uma decisão tranquila, pois me preparei durante algum tempo. Tive problemas com o joelho após algumas cirurgias e muitas lesões. Já vinha então me preparando para deixar o futebol e não esperava que fosse de uma maneira tão boa, num momento muito bonito da minha carreira. E quando apareceu uma oportunidade e uma perspectiva de um futuro melhor para mim e para a minha família, eu saí na hora", conta Wendell.

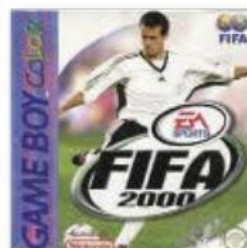
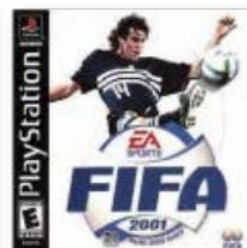
O fato de jogar a carreira para o alto para se tornar jogador de videogame profissional surpreendeu muita gente, mas para Wendell isso era normal – e acabou sendo vantajoso. "Comecei a jogar videogame antes mesmo de jogar futebol. E mesmo na época em que jogava futebol profissional eu conseguia conciliar as duas coisas. As duas sempre me deram muito prazer e sempre consegui levar lado a lado. Hoje me sinto muito mais feliz e realizado. Fiz o que poderia no futebol, joguei em seleção de base, joguei na série A. Fiz coisas bacanas no futebol profissional. E agora, com a nova carreira, tem sido mais prazeroso porque consigo curtir muito a família", explica Wendell, que acredita que o momento atual é também melhor financeiramente. "Hoje tenho contrato mensal com uma empresa patrocinadora. Não sofro calote como na época do futebol. Compensou muito. Além disso, participo de eventos, dou palestras, o que aumenta ainda mais os meus rendimentos, maiores que meu salário como jogador."

A EVOLUÇÃO DO JOGO

O FIFA, TAMBÉM CONHECIDO COMO FIFA FOOTBALL OU FIFA SOCCER, É UM SIMULADOR DE FUTEBOL CRIADO PELA ELECTRONIC ARTS SOB A CHANCELA DA EA SPORTS. LANÇADO EM 1993, A EDIÇÃO INICIAL FOI O PRIMEIRO JOGO COM UMA LICENÇA OFICIAL DA ORGANIZAÇÃO QUE COMANDA O FUTEBOL MUNDIAL. DESDE ENTÃO, A SÉRIE DE VIDEOGAME DOMINOU O CENÁRIO, SENDO A MAIS BEM-SUCEDIDA NO GÊNERO ESPORTIVO

FIFA INTERNATIONAL SOCCER - PRIMEIRO
Slogan: "FIFA International Soccer has it all... experience sheer brilliance"
Capa: David Platt e Piotr Swierczewski (Packie Bonner e Ruud Gullit em outras versões)
Plataforma: PC, DOS, Amiga, Sega CD, 3D0, SNES, Mega Drive/Genesis, Master System, Sega Game Gear e Game Boy

FIFA 95
Slogan: "The best console football can get"
Capa: Erik Thorstvedy (Alexis Lalas em outras versões)
Plataforma: Mega Driver/ Genesis

FIFA 96
Slogan: "Next generation soccer"
Capa: Frank de Boer e Jason McAteer (Europa)
Plataforma: DOS/ Windows, PlayStation, Sega Saturn, Sega 32X, SNES, Mega Drive/Genesis, Sega Game Gear e Game Boy

FIFA 97
Slogan: "Emotion captured"
Capa: David Ginola (Europa) e Bebeto (resto do mundo)
Plataformas: DOS/ Windows, PlayStation, Sega Saturn, Mega Drive/ Genesis, SNES, Nes e Game Boy

FIFA SOCCER 64
Capa: Paul Scholes
Plataformas: Nintendo 64

FIFA: ROAD TO WORLD CUP 98
Slogan: "You only goal – qualify"
Capa: Roy Lassiter (EUA), David Beckham (RU), Paolo Maldini (ITA), David Ginola (FRA), Andreas Moller (ALE) e Raúl (ESP)
Plataformas: Windows, PlayStation, Nintendo 64, Sega Saturn, SNES, Mega Drive/Genesis e Game Boy

FIFA 99
Slogan: "All the clubs, leagues and cups"
Capa: Dennis Bergkamp (mundial), Kasey Keller (EUA), Fabien Barthez (FRA), Hidetoshi Nakata (JAP), Olaf Thon (ALE), Rui Costa (POR), Christian Vieri (ITA), Ahn Jung-hwan (COR) e Fernando Morientes (ESP)
Plataformas: Windows, PlayStation, Nintendo 64 e Mega Drive

FIFA 2000
Capa: Sol Campbell (RU), Vincenzo Montella (ITA), Pep Guardiola (ESP), Emmanuel Petit (FRA), Jaap Stam (HOL), Vassilios Tsiartas (GRE), Mehmet Scholl (ALE), Raí (BRA), Simão Sabrosa (POR), Eddie Pope (EUA), Par Zetterberg (SUE) e Kim Byung-ji (COR)
Plataformas: Windows, PlayStation, Mega Drive e Game boy

FIFA 2001
Capa: Edgar Davids (HOL), Paul Scholes (RU), Gheorghe Hagi e Ben Olsen (EUA), Sá Pinto (POR), Gaizka Mendieta (ESP), Filippo Inzaghi (ITA), Lothar Matthäus (ALE), Thierry Henry (FRA), Leonardo (BRA), Shimon Gershon (ISR) e Ko Jong-Su (COR)
Plataformas: Windows, PlayStation 2 e PlayStation

FIFA FOOTBALL 2002
Capa: Hidetoshi Nakata (JAP), Thierry Henry (FRA), Zlatan Ibrahimovic (SUE), Nuno Gomes (POR), Francesco Totti (ITA), Ruud van Nistelrooy (HOL), Ilhan Mansiz (TUR), Asamoah (ALE), Choutos (GRE), Hong Myung-bo (COR), Zuma (SRA), Roberto Carlos (BRA) e Casillas (ESP)
Plataformas: Windows, PlayStation 2, PlayStation e GameCube

FIFA FOOTBALL 2003
Slogan: "Be the twelfth man"
Capa: Roberto Carlos, Ryan Giggs e Edgar Davids
Plataformas: Windows, PlayStation 2, Xbox, GameCube, PlayStation, Game Boy Advance e telefone celular

FIFA FOOTBALL 2004
Slogan: "Create brilliance"
Capa: Thierry Henry, Alessandro Del Piero e Ronaldinho
Plataformas: Microsoft Windows, PlayStation 2, Xbox, GameCube, PlayStation, Game Boy Advance, Nokia N-Gage, telefone celular

FIFA FOOTBALL 2005
Slogan: "A great player needs a great first touch"
Capa: Patrick Vieira, Fernando Morientes e Shevchenko
Plataformas: Windows, PlayStations 2, Xbox, GameCube, PSP, Game Boy Advance, Nokia N-GAGE, Gizmondo e telefone celular

FIFA 06
Slogan: "You play, they obey"
Capa: Freddy Adu, Ronaldinho e Omar Bravo
Plataformas: Xbox 360, Windows, PlayStation 2, GameCube, PSP, Nintendo DS, Game Boy Advance e Java ME

FIFA 07
Slogan: "This is the season"
Capa: Wayne Rooney e Ronaldinho
Plataformas: Windows, Xbox 360, PlayStation 2, Xbox, GameCube, PSP, Nintendo DS, Game Boy Advance e Java ME

FIFA 08
Slogan: "Can you FIFA 08?" e "Got what it takes?"
Capa: Wayne Rooney e Ronaldinho
Plataformas: Windows, Xbox 360, PlayStations 3, Wii, PSP, Nintendo DS e Java ME

FIFA 09
Slogan: "Let's FIFA 09"
Capa: Wayne Rooney e Ronaldinho
Plataformas: Windows, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PSP, Nintendo DS e Java ME

FIFA 10
Slogan: "Let's FIFA 10" e "How big can football get?"
Capa: Cristiano Ronaldo, Fernando Torres e Messi
Plataformas: Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PSP, Nintendo DS, iOS, Android e Java ME

FIFA 11
Slogan: "We are 11"
Capa: Vela, Kaká e Donovan
Plataformas: Windows, Xbox 360, PlayStation 3, Wii, PSP, Nintendo DS, iOS, BlackBerry OS e Java ME

FIFA 12
Slogan: "Let's FIFA 12"
Capa: Wayne Rooney, Tim Cahill e Kaká
Plataformas: Windows, OS X, PlayStation 3, Xbox 360, Wii, PlayStation Vita, Nintendo 3DS, PSP, iOS e Java ME

FIFA 13
Slogan: "Join the clu13"
Capa: Messi
Plataformas: Windows, Wii U, PlayStation 3, Xbos 360, Wii, Nintendo 3DS, PSP, iOS e Java ME

FIFA 14
Slogan: "We are FIFA 14
Capa: Messi (ARG)*
Plataformas: Windows, PS 4, Xbox One, Wii, Nintendo 3DS, PlayStation Portable, iOS, Windows Phone, Android, Java ME

FIFA 15
Slogan: "Feel the game"
Capa: Messi (mundial)
Plataformas: Windows, PlayStation 4, Nintendo 3DS, Wii, iOS, Android e Xbox One

FIFA 16
Slogan: "Play beautiful"
Capa: Messi (mundial)
Plataformas: Windows, PlayStation 4, Xbox One, iOS e Android

FIFA 17
Slogan: "Own every moment"
Capa: Marco Reus, Eden Hazard, James Rodriguez e Anthony Martial
Plataformas: Windows, PS 4, Xbox One, Android e iOS

*Javier Hernández (América do Norte), Stephan El Shaarawy (ITA), Arturo Vidal e Radamel Falcao (ARG, CHI, PAN, VEN), Gareth Bale (RU e IRL), Michal Kadlec (CZE), Robert Lewandowski (POL), Balázs Dzsudzsák (HUN), Xherdan Shaqiri (SUI), David Alaba (AT), Tim Cahill (AUS), Maya Yoshida e Makoto Hasebe (JAP), Mustafa Al-Bassas (Médio Oriente)

PES 2018

Quando renasce a lenda

PES 2018 inicia novo ciclo da Konami, que promete revolucionar o futebol virtual nos próximos anos

© DIVULGAÇÃO

Rakuten
FCB

Há uma década o Pro Evolution Soccer reinava sozinho como o jogo de futebol favorito. A Inter de Adriano, o Milan de Shevchenko e o Arsenal de Henry fizeram, inclusive, com que toda uma geração de gamers passasse a acompanhar de perto o futebol europeu, e tudo graças às maravilhas que esses times faziam nos campos virtuais.

Após um período de altos e baixos, a série inicia um novo ciclo com o PES 2018. Apostando em inovações dentro e fora de campo, a Konami quer fazer do PES novamente uma referência entre os games de futebol, e a aproximação dos torcedores e jogadores brasileiros é um dos principais pilares dessa estratégia.

Novidades

Os últimos anos foram de evolução para a franquia Pro Evolution Soccer, e essa escalada chega a uma nova fase com o PES 2018. A edição deste ano é, segundo a Konami, a que mais traz mudanças na última década e dá início a um novo ciclo revolucionário do PES.

Essas mudanças acontecem em todos os âmbitos – do ritmo das partidas e do visual até o modo como o PES é jogado ao redor do mundo. Dentro de campo, a maior mudança é a velocidade. Embora conhecido pelo estilo arcade, que prima por uma dinâmica veloz, o PES 2018 apresenta um ritmo mais cadenciado, com o qual o jogador tem mais controle de bola e, consequentemente, tempo para tomar suas decisões e criar as jogadas.

O objetivo dessa mudança é aumentar o efeito de realismo do PES 2018. As animações, a trajetória da bola, as reações dos jogadores e as movimentações acompanham esse ritmo e compõem o grupo de inovações que a Konami preparou para levar os jogadores para dentro de campo, ao menos virtualmente.

É perceptível a sensação de domínio de bola. Enquanto o jogador está com a bola no pé, quem está no controle sabe exatamente o que pode fazer e tem visão ampla de todas as opções de passes e dribles. Mas um único toque em falso ou um pique sem o timing perfeito são suficientes para que a marcação chegue junto e execute o desarme. Por isso foi criada uma nova mecânica de proteção, na qual o jogador com a posse se coloca entre a bola e o marcador, criando uma "janela" para os companheiros se desmarcarem e criarem espaços. Une-se a isso o sistema de precisão de passes e inteligência artificial que favorece essas jogadas – o atleta que fez o passe imediatamente procura espaços abertos para receber a bola e dar continuidade à jogada.

Na alegria e na tristeza

Boa parte do pacote de realismo preparado pela Konami está nos jogadores. Os fãs de jogos de futebol

Na nova versão, o PES está mais cadenciado, o que aumenta o realismo e o controle da bola

FOTOS DIVULGAÇÃO

Os jogadores estão mais parecidos ainda com os craques reais. Detalhes e feições foram aprimorados

COM O NOVO PES, NA FUNÇÃO SELEÇÃO ALEATÓRIA, É POSSÍVEL MONTAR VERDADEIROS ESQUADRÕES DE CRAQUES

querem jogar com seus ídolos e vê-los recriados à perfeição nos games, e o PES 2018 atende muito bem a esse quesito. Jogadores de times parceiros da franquia, como Barcelona, Liverpool e Borussia Dortmund, parecem reais, do corte de cabelo ao modo como batem na bola. Muitos deles tiveram seus rostos atualizados e remodelados – a expectativa é que cada vez mais jogadores, inclusive os que atuam no Brasil, recebam o mesmo tratamento. A maior inovação, no entanto, está nas feições dos jogadores, que visivelmente reagem às situações por que passam dentro de campo. Se o atacante perde um gol quase dentro da pequena área, vai mostrar frustração ou raiva, enquanto os defensores estarão aliviados. Por outro lado, se o gol sair aos 45 do segundo tempo, o autor do tento e seus companheiros serão só alegria e êxtase. As expressões de reclamação, comemoração e lamento fazem parecer que os jogadores têm vida própria dentro do jogo.

Novos jeitos de jogar

Entre os modos de jogo, as duas novidades que merecem destaque são o modo cooperativo e a Seleção Aleatória. No primeiro, o jogador e mais um ou dois amigos disputam juntos uma partida contra outro grupo online. Ao fim do jogo, cada um recebe uma pontuação conforme sua performance.

No segundo, a diversão fica por conta do mistério que ronda seu time. É só configurar quais jogadores entrarão no "caldeirão" e o jogo sorteia as equipes participantes. Dá para montar verdadeiros esquadrões – Messi, Kroos e Pogba de um lado, Ibra, Ronaldo e Neymar do outro, por exemplo.

Ambos os modos serão categoria da PES League, o torneio oficial de PES promovido pela Konami que tem dado premiações polpudas para seus campeões. Além do tradicional campeonato individual, na nova temporada haverá a competição por equipes, do modo aleatório e do modo myClub, em que o jogador monta o elenco dos sonhos com base em sua pontuação e nos bônus que ganha conforme joga. Neste último modo entram os famosos Legends – jogadores como Maradona, Beckham e Romário, muitos outros ídolos do passado.

PARCERIA COM BRASILEIROS

A proximidade do PES com os clubes brasileiros tem aumentado a cada ano. Há dois anos, o jogo trouxe o estádio do Maracanã e a Arena Corinthians. Na edição passada, foi a vez do Allianz Parque, além de ter Corinthians e Flamengo como parceiros exclusivos. Nesta edição o Vasco entra nesse grupo e, de quebra, chega ao jogo com o seu estádio de São Januário muito bonito. Ao todo, são oito estádios brasileiros (alguns disponíveis apenas nas versões de PlayStation 4, Xbox One e PC).

A Konami faz valer seu acordo com a CBF e tem o Brasileirão licenciado pelo segundo ano consecutivo, com todos os 20 times que disputam a Série A. Nem todos, porém, têm seus elencos reais completos no game devido às políticas de direitos de imagem e à forma como a negociação é feita no Brasil. Os contratos são fechados entre a empresa e os jogadores individualmente, apenas com intermediação do clube, tornando o processo extremamente trabalhoso, extenso e difícil. Diferente das ligas europeias, em que as entidades responsáveis facilitam o acesso ao licenciamento dos atletas. Mas isso não tem sido obstáculo para os fãs brasileiros– algumas versões contam com um extenso modo de edição e a própria comunidade de gamers se encarrega de "licenciar" os elencos manualmente, revivendo o Brasileirão e outras competições com perfeição.

A presença dos clubes brasileiros, como o Palmeiras, com seus elencos completos é cada vez maior, alé disso, o PES 2018, conta com oito estádios brasileiros. São Januário (abaixo) é a novidade desse ano

Flamengo

O estrelado elenco do Flamengo está entre os melhores não europeus do PES. O meia Diego e o atacante Guerrero são os preferidos da torcida e dificilmente deixam o campo também no videogame. O peruano tem um dos melhores poderes de finalização entre os times brasileiros no jogo.

Corinthians

Um time completo, com peças de qualidade em todas as posições. Jadson e Jô contam com experiência internacional e ainda têm o apoio de Rodriguinho, Fagner e outros atletas versáteis no elenco. Cássio também figura entre os melhores goleiros da liga.

Palmeiras

O atual campeão brasileiro conta com um dos melhores ataques do Brasileirão e peças de muita qualidade na ligação entre ataque e defesa. A velocidade e os dribles de Dudu, a liderança de Moisés no meio de campo e a experiência de Zé Roberto são os principais destaques do alviverde no PES.

Grêmio

É um dos times mais equilibrados do Brasileirão e isso tem se refletido na campanha do time nos campos de verdade. No PES, é a mesma história – o elenco consistente vai garantir ataques perigosos e uma defesa segura na maior parte do tempo.

Atlético-MG

Robinho, Fred, Elias... Experiência é o que não falta para o Galo mineiro. Os jogadores têm alta pontuação justamente devido à experiência, e por isso o elenco é um dos melhores entre os clubes brasileiros.

OS MELHORES TIMES

Iniesta, representa o Barcelona e toda a sua categoria no jogo

Não tem para ninguém - quando se trata de habilidade e balançar as redes, é impossível competir com os times europeus. Saiba quais são as melhores equipes do jogo e quais seus principais craques:

Real Madrid

Campeões da Espanha, da Europa, do mundo... O melhor time nos campos também é o melhor time no PES. CR7 e companhia são os preferidos nos jogos online em todo o mundo e o português, claro, é sempre o mais acionado nas partidas.

Barcelona

Os catalães não ficam atrás em poder de fogo. Mesmo sem Neymar, é difícil parar o ataque que tem Suárez e Messi, dois dos melhores jogadores do PES. Gosta de manter a bola no seu controle? O Barça certamente é sua escolha.

Juventus

Em termos defensivos, a Juve é incomparável. Trata-se de um time menos veloz, mas extremamente técnico graças às peças que compõem a zaga e o meio de campo. E, claro, tem um dos melhores goleiros do PES: Buffon.

PSG

Com a chegada de Neymar, os franceses imediatamente ascendem ao primeiro escalão de equipes do PES. A equipe jovem e extremamente habilidosa certamente será uma das preferidas nas partidas online, agora que se reforçou para a nova temporada.

Manchester City

Em uma liga extremamente equilibrada, o Manchester City sobressai pelo "conjunto da obra". Nenhum jogador destaca-se individualmente como nas demais equipes, mas, se considerados juntos, é o elenco mais sólido.

MODO CARREIRA

A Master Liga é o modo favorito dos fãs do Pro Evolution Soccer desde a época do PlayStation 1. Desde então, muita coisa mudou e novas funções de gerenciamento do clube foram adicionadas para dar aquele ar de cartolagem ao jogo. O jogador basicamente assume o papel de técnico, de gerente e de atleta neste modo, sendo responsável pelas transferências, pelas finanças, pelo regime de treinamento, pela definição das táticas e pelas partidas propriamente ditas. Ufa! Você vai precisar de toda ajuda possível para dar conta de tudo isso – então preparamos essas cinco dicas para você construir uma carreira brilhante, começando nos pequenos clubes e encerrando a trajetória em uma sala lotada de troféus num gigante europeu!

Tudo ao seu tempo

A palavra-chave é paciência. Para tudo. Para desenvolver os jogadores, para os resultados positivos aparecerem com mais frequência, para receber e aceitar propostas. A experiência da Master Liga é mais completa se o jogador escolhe iniciar a carreira em um time pequeno (as segundas divisões da Itália ou da França, por exemplo, são ótimos pontos de partida), e aos poucos tudo vai acontecendo – afinal, o jogo é programado para isso. Uma ou duas temporadas serão necessárias para que você se habitue, mostre a que veio e exponha seu potencial, e logo as propostas começam a chegar. Primeira divisão aqui, uma seleção ali, e de repente você está disputando UEFA Champions League e Copa do Mundo e ganhando tudo.

Treino

Uma das funções mais legais da Master Liga é o desenvolvimento dos jogadores. Você começa com um elenco genérico, de jogadores medianos que vão se desenvolvendo conforme as temporadas vão passando. Mas a chave para transformar esses jogadores da base em ativos para seu clube – sejam futuros craques ou promessas que vão render para os cofres – é o regime de treinamento. O elenco inicial tem uma predisposição de desenvolvimento rápido e é uma solução barata, e saber explorar as potencialidades de cada um é fundamental para trilhar seu caminho de sucesso, principalmente no início, quando o orçamento é curto e você não pode reforçar o time com estrelas logo de cara. Lembre-se de que o treinador não trabalha só na hora do jogo, mas durante todo o tempo com seu elenco!

Modo Treinador

As temporadas às vezes podem ser maçantes. Quando seu time já está mais encorpado, lutando pelas primeiras posições e é visivelmente superior à maioria dos adversários na liga, as vitórias virão com muito mais facilidade. É hora de utilizar um aliado importante para economizar tempo – o Modo Treinador. Essa opção faz com que a velocidade do jogo seja maior e você passe menos tempo efetivamente jogando. Aliás, tudo o que você vai fazer é dar instruções ao time, alterar informações, fazer substituições e guiá-lo taticamente, exatamente como um técnico faz. Você vai economizar tempo e guardar energia e nervos para as partidas mais importantes, como as eliminatórias e os clássicos contra os líderes do campeonato. O Modo Treinador também é importante para entender como o time e cada jogador se comportam dentro de campo sem seu comando efetivo, ajudando a tomar decisões administrativas nos bastidores.

A EXPERIÊNCIA NA MASTER LIGA SERÁ MAIS COMPLETA SE O JOGADOR ESCOLHER COMEÇAR COM UM TIME PEQUENO

PES 2018 PRO EVOLUTION SOCCER

Assim como no mundo real do futebol, é preciso trabalhar duro para crescer e conquistar no PES

Atenção ao orçamento

A grana é curta no começo, mas umas temporadas são o bastante para ganhar aquela gordurinha e começar a sonhar com Cristiano Ronaldo, Messi, Neymar, Ibrahimovic e astros bilionários. É ótimo contratar uma estrela dessas, mas vai pesar muito no seu bolso se não for a hora certa. Algo a considerar na Master Liga é o custo-benefício do jogador. Um atleta com nível elevado e idade

avançada será uma boa adição ao time, mas se aposentará em pouco tempo. Do outro lado, há jovens talentos que, se no primeiro momento não serão do primeiro escalão, se desenvolverão rapidamente e custam muito menos. Jogadores jovens de até 23 anos e com pontuação próxima de 80 são as melhores apostas a longo prazo – ainda têm um longo caminho a percorrer e em pouco tempo estarão aproveitando o máximo do seu potencial, transformando sua equipe em um elenco estrelado.

Use todas as ferramentas

Tire um tempo para conhecer todas as funcionalidades e ferramentas da Master Liga. Os olheiros estão lá por uma razão, e são seus melhores amigos para encontrar aquele lateral esquerdo incansável que você procura para suprir as lacunas defensivas. E por que não dar uma chance aos jogadores da base? Mas, se você tem medalhões que só fazem volume, não tenha pena de dispensá-los ou trocá-los – a não ser que eles tenham um papel importante na equipe e possam fazer a diferença em um jogo ou outro. A beleza da Master Liga está nos detalhes, e a Konami tem um capricho especial com esse modo de jogo favorito dos fãs. Se a ideia é fazer com que você se sinta um verdadeiro manager do futebol moderno, faça valer a pena e cuide do clube como se ele fosse real. Já imaginou ter que lidar com uma torcida enfurecida com os maus resultados?

Rumo ao Estrelato

Como jogador real ou como seu próprio alter ego, o Rumo ao Estrelato é sua chance de viver a vida de um jogador de futebol – e a segunda opção é a mais legal. Claro que você pode começar como o Neymar e ter toda uma carreira nas ligas de elite pela frente, mas começar lá na base e subir cada degrau até o posto de melhor do mundo é muito mais gratificante. Está na hora de amarrar as chuteiras e trabalhar duro, porque o sucesso só depende de você. Vamos fazer as vezes do agente aqui. Siga essas dicas, escolha a equipe em que quer começar, crie seu jogador e seu caminho rumo ao estrelato será muito mais fácil.

Rala que rola

Pés no chão! Não ache que vai começar todos os jogos como titular e sair por aí contando suas façanhas como artilheiro. O primeiro passo é definir sua rotina de treinos e qual atributo deseja melhorar. Qualquer que seja a posição que você escolheu, duas coisas são fundamentais – fôlego e resistência. Concentrando seus esforços nessas duas características, seu jogador não se cansará rápido (não será substituído com frequência) e não sofrerá tantas

lesões. Aos poucos você poderá desenvolver os atributos que melhor se encaixam nas suas funções – velocidade, potência de chute e marcação.

Obediência é recompensada

Se você é um tipo fominha que sempre quer resolver o jogo, pode ir repensando seu jeito de jogar futebol no Rumo ao Estrelato. A ideia é, sim, se destacar e atrair os olhos do mundo do futebol, mas o melhor jeito de fazer isso é jogar para a equipe. Atenha-se às suas funções e posições na partida. Não adianta ser um lateral direito que recebe a bola e parte para o meio tentando driblar e finalizar, ou ficar na banheira. O cursor do jogador tem cores e setas diferentes que indicam em qual posição do campo ele deve estar naquele momento, e segui-las é ser obediente taticamente, incluindo sua confiança com o treinador e suas chances de participar das jogadas.

Não seja um cone em campo

Você precisa mostrar trabalho. Voltar para marcar (com parcimônia, ou o jogador vai cansar rapidinho) e ajudar na armação são fundamentais no Rumo ao Estrelato. A principal dica aqui é pensar à frente da jogada, procurando ocupar espaços e dar opção de passe nas áreas onde a bola provavelmente vai estar. Para isso acontecer, é preciso confiar no resto do time – como você controla unicamente seu jogador, a máquina controla os outros dez. Uma boa dica é sempre fazer a bola passar pelo seu pé, o que inclusive aumenta sua nota ao fim da partida. Saia da marcação, peça a bola, encontre um companheiro livre e corra para receber novamente, no melhor estilo "toco y me voy". Tabelas são muito efetivas tanto para finalizar quanto para dar assistências aos companheiros.

Câmera

Uma das grandes diferenças do Rumo ao Estrelato para os demais modos de jogo do PES é a câmera. Como apenas um atleta fica sob controle do jogador, a câmera padrão é focada somente neste avatar, causando estranhamento. É um modo divertido de jogar, que faz com que o jogador se sinta em campo, mas pode ser difícil de se habituar. Aqui existem duas opções – ou a câmera é mantida ou é trocada para a visão aérea. Se a escolha for a primeira opção, será preciso se acostumar com o posicionamento dos demais jogadores e usar o L1/LB para "girar" a câmera e entender o que está acontecendo ao seu redor. Caso a câmera seja mudada, é mais fácil de ver as opções defensivas e ofensivas, mas o modo fica um pouco descaracterizado.

Paciência é uma virtude

Comece em uma liga de menor expressão e faça o trabalho de formiguinha até que as primeiras propostas comecem a surgir. Conquiste espaço no seu clube original, ganhe títulos, vá para um clube médio, surpreenda com uma boa campanha nos torneios continentais e então chegue ao ápice (é aqui que você deve forçar o jogador). Antes disso, se pegar muito pesado com ele, as lesões vão começar a aparecer, jogos importantes serão perdidos e suas chances de ser convocado, por exemplo, vão cair. Aqui é trabalho, meu filho!

Não se esconda em campo. Faça a bola passar pelo seu pé e tome a iniciativa do jogo

FOTOS DIVULGAÇÃO

DICAS

Visão aérea: uma das maneiras de posicionar a câmera para o jogo

Acionar demais os craques do time pode cansá-los rapidamente

1) Defina seu estilo de jogo...

Isso influencia na formação e nas táticas que você vai escolher, mas começa pela escolha do time. Se prefere jogar pelas laterais e cruzar a bola na área, precisa de alas com bom passe e uma referência para jogo aéreo. Se prefere explorar os contra-ataques, priorize velocidade e a marcação no meio de campo. Mas não tente fazer tudo ao mesmo tempo! Um time preparado para uma situação não responderá tão bem às outras.

2) ... e prepare-se do jeito certo!

Comece por uma das formações, que vão do clássico 4-4-2 até as mais modernas. A posição dos jogadores também não é fixa e pode ser alterada manualmente. A dica aqui é alterar a posição de origem dos atletas, pois a pontuação e a performance no campo muda conforme a posição em que atuam. Ter as peças certas no lugar certo pode te dar a vantagem necessária para vencer.

3) Use as instruções avançadas

Entre as melhores funções recentes do PES estão as instruções avançadas, que podem ser ativadas a qualquer momento da partida e afetam o modo de jogar da equipe. Tiki-taka, pressão, falso 9, retranca – escolha a que for mais adequada ao seu jogo e faça uso sem moderação.

4) Pede pra sair!

Algumas táticas, como pressionar a saída de bola adversária, acabam por cansar os jogadores mais rapidamente. Fique atento à barra de energia – ou fôlego – dos seus atletas. A metade do segundo tempo normalmente é o momento ideal para começarem as substituições. Ter um jogador novo em folha ou contar uma defesa cansada nos minutos finais faz toda a diferença.

5) Aprenda a defender manualmente

Esqueça aquela história de "a melhor defesa é o ataque" e os comandos de marcação automática. Defender no PES significa estar à frente do adversário, e isso só pode ser feito manualmente. Comece cercando o jogador com a posse de bola e observe o comportamento do adversário. Assim que entender quais são suas jogadas de segurança, pode se arriscar e antecipar-se a elas para retomar a bola.

6) Paciência é uma virtude

O PES foi feito para o toque de bola – e a precisão dos passes favorece essas ações. Com um ou dois dribles, você já terá pelo menos um companheiro livre de marcação. Passes rápidos e tabelas deixarão seus atacantes e meias de frente para o gol em ótimas condições de finalização. Quem é fominha se dá mal...

7) Explore seus jogadores

Não adianta insistir em chutes de longe com laterais que não finalizam bem ou colocar um volante mais pesado para correr. Conheça seu elenco e desempenhe funções específicas com cada um dos jogadores. Mas lembre que acionar os craques do time mais frequentemente fará com que eles se cansem mais rápido.

8) Entenda o momento do jogo

É difícil uma partida acabar sem gols no PES. Então não se desespere se sair atrás no placar, pois terá muitas oportunidades de virar o jogo. O contrário também é válido, e você provavelmente vai se dar mal se recuar o time depois de sair na frente. Reserve o último quarto do jogo para pressionar e forçar erros adversários ou recuar e preservar a posse de bola.

9) R2, X, L1, A, B...

Você pode cruzar a bola de pelo menos cinco jeitos diferentes, e cada um deles tem um efeito diverso na finalização e no posicionamento do jogador. O verdadeiro mestre do PES sabe de todos os recursos ao seu dispor e qual é o melhor para cada situação. E você só vai saber como funciona tudo isso com muito...

10) ... treino!

Nada como alguns jogos amistosos para se adaptar, conhecer táticas, jogadores, mecânicas e dribles. Os melhores jogadores de PES são aqueles que estudam o jogo e entendem as causas e consequências de cada jogada. A seção de treino ajuda com bolas paradas e cruzamentos, mas você vai aprender mesmo é com a bola rolando. Treino é treino, jogo é jogo!

Milton Leite e Mauro Beting

Do real para o virtual

PROFISSIONAIS DE SUCESSO NA TV FAZEM DUPLA PELO SEGUNDO ANO CONSECUTIVO PARA LEVAR A EMOÇÃO DAS NARRAÇÕES AOS GAMES

A dupla formada pelo narrador Milton Leite e pelo comentarista Mauro Beting está de volta ao PES. Beting já é prata da casa – trabalha com o game desde 2010 – e Leite faz sua segunda aparição consecutiva na franquia, após substituir Silvio Luiz no ano passado. Segundo a Konami, produtora do jogo, ele foi o então preferido dos fãs para assumir a narração do jogo.

Mesmo com décadas de carreira trabalhando na TV e no rádio, ambos admitem que narrar o game foi algo totalmente inusitado. "É diferente do que sempre fiz como jornalista, como narrador, uma praia onde eu não trafego com a mesma desenvoltura, embora já tivesse experiência anterior", diz Leite, referindo-se às outras vezes em que trabalhou no Fifa, da EA Sports.

O trabalho de narrar um game, diz Leite, é mais parecido com o de um ator, pois o que conta mesmo é a interpretação, uma vez que ele não está assistindo efetivamente à partida, mas lendo os textos preparados pela equipe de gravação. "O desafio é tentar dar a entonação certa", completa.

Dupla dinâmica: Mauro Beting, comentarista, e Milton Leite, narrador

DIVULGAÇÃO

Mas a dupla só empresta a voz. Por trás deles está a equipe do Maximal Studio, que localiza games para o português desde 2011 e já trabalha com PES há quatro anos. Captação, edição, mixagem e todo o gerenciamento das gravações, que duram mais de um mês, fazem parte desse trabalho.

Os narradores repetem os textos fornecidos, que são gravados e armazenados pelo estúdio e, posteriormente, passam por todo o processo de edição. Mas nada é engessado – eles têm autorização para imprimir sua própria identidade às falas. "Temos total liberdade para deixar o roteiro mais fluido, só não podemos mudar o contexto da ação", garante Cristiano Prazeres, diretor de áudio do estúdio Maximal.

O objetivo do processo é atender ao principal pedido dos fãs – tornar a narração do PES a mais próxima possível de uma feita na televisão. As dinâmicas de uma e outra ocasião são diferentes, mas o produtor está otimista para o resultado da nova versão e diz que cada vez mais as narrações dos games soam mais naturais. "Os desenvolvedores estão criando textos concatenados que deixam as narrações um pouco mais fluidas e que, em certos momentos, parece que os narradores estão mesmo narrando um jogo real", conclui.

Mauro empresta sua categoria aos comentários do PES

PELO SÉTIMO ANO CONSECUTIVO, O JORNALISTA EMPRESTA SUA VOZ E SEUS COMENTÁRIOS PARA A SÉRIE PRO EVOLUTION SOCCER

Qual é a sensação de um jornalista ao comentar um videogame?

Evidentemente, nem em sonho eu poderia delirar, quando eu comecei minha carreira, há 27 anos, que eu poderia comentar videogame. E é um delírio imaginar que eu estou fazendo desde 2010. É uma honra fazer o PES porque 12 anos atrás eu fui convidado para fazer o concorrente. Não aceitei a proposta a época, mas estou felicíssimo em fazer o PES agora.

O quão diferente é comentar um jogo real e um virtual?

É muito legal você comentar um jogo que você não está vendo, pré-programado. Porém é evidente que temos liberdade. Mas ao mesmo tempo você tem amarras, não pode sair comentando qualquer coisa, porque é um texto que estará "linkado" a uma determinada situação de jogo. Então você não pode improvisar tanto. Claro que a gente tem que dar nossa cara – por isso é que a gente foi escolhido, aliás, pelo público.

E como é a dinâmica das gravações com o narrador?

Neste ano é a primeira vez que eu e o Milton Leite dividimos a cabine ao mesmo tempo para fazer as gravações. É sensacional, é como se fosse uma transmissão. O realismo fantástico do game faz com que a gente se sinta na cabine, como se estivéssemos no estádio comentando.

O que você leva do jogo real para o estúdio?

Você tem que pensar um jogo, imaginar um jogo, improvisar, como normalmente a gente faz, né. Dos meus 27 anos de carreira, 26 foram fazendo transmissão de rádio e de TV, e no fundo é tudo improviso.

Já são sete anos no jogo. Os desafios continuam?

É desafiador desde a primeira vez, até pela qualidade, quantidade e intensidade do trabalho, porque você tem que gravar tudo. Claro que no meu caso, agora, meus arquivos vêm de 2010 para cá, então, grava-se menos, mas a carga ainda é grande. Tem que gravar cada vez mais nomes de clubes, nomes de jogadores, para ficar tudo na nossa base de dados.

Como tem sido fazer um produto para um público mais jovem do que aquele a que você está acostumado?

Tem que ter uma linguagem o mais jovem possível, mais despojada, coloquial, e que ao mesmo tempo você não irrite o heavy user. Muitas das críticas que eu recebo são porque eu corneto muito o jogador. E você não pode querer ser toda hora o tiozão Sukita, embora às vezes eu seja, porque senão enche o saco. Mas também não pode ficar aquela coisa séria, robótica, até porque é por isso que eu fui escolhido, desde 2010, por esse equilíbrio.

O que você acha do resultado?

Pode até não parecer, mas eu sou muito tímido. Tenho vergonha de me ler, de me ouvir. Sempre sou muito exigente, então eu sempre fico me cobrando. Teve uma vez que eu vi meus filhos jogando, e eu discordei de todos os meus comentários. Às vezes eu fico nervoso, pensando se esse comentário tem a ver, mas é que depende da situação. No jogo, ao vivo, a gente já fala muita bobagem, imagina gravado.

Você costuma jogar o PES?

É a mesma coisa que eu falo de jogar futebol: quem sabe faz; quem não sabe, como eu, fala. Então, se eu já não sei jogar futebol direito, imagina então jogando um game. É muito R1, X, Quadrado. E, para mim, é complexo me ouvir comentando e cornetando no PES. Jogando tão mal que mereceria

por Lucas Ayres

A TAÇA DO MUNDO É NOSSA!

Quando virou o jogo no fim da prorrogação, em junho deste ano, o jovem Guilherme Fonseca, de Jaú (SP), estava à beira da redenção. Um ano antes, em Milão, perdia de virada e via o representante francês do mundial de PES levantar a taça. Desta vez, esteve do outro lado. Com a frieza que lhe é característica, reverteu o placar contra o italiano Ettorito e tornou-se o primeiro campeão mundial do game pelo Brasil e da América Latina.

Na época com apenas 17 anos, Guilherme – mais conhecido como GuiFera pela comunidade dos jogadores – já acumulava títulos e despontava como favorito entre os competidores sul-americanos, mas carregava consigo o "fantasma do vice". A experiência do mundial anterior, porém, foi fundamental para firmar-se como o jogador a ser batido no PES.

"Foi um momento mágico, de muita emoção, muitas coisas passaram pela minha cabeça. Acho merecido, sim, por toda minha trajetória não só no mundial, mas nos torneios brasileiros, sempre me destacando", diz o jauense, que usa parte dos US$ 200 mil da premiação da PES League para financiar seus estudos em ciências da computação.

Desde que se tornou efetivamente profissional, em 2014, GuiFera mantém a rotina de um verdadeiro campeão, treinando de duas a três horas por dia. Nos períodos que antecedem os torneios, a carga horária chega a dobrar. Ele confessa que até se distrai com outros games, mas competitivamente é focado no PES. "Não existe segredo, tem que ter muito treinamento e empenho. A tática depende do estilo de cada jogador e o psicológico interfere muito no desempenho", explica.

GuiFera ganhou notoriedade após o título mundial. Apesar de ainda não se considerar uma celebridade do futebol, confessa que às vezes é abordado por fãs para dar autógrafos e tirar fotos. Mas o trabalho duro deve começar em breve – além de transmissões ao vivo pela internet, a rotina de treinos deve se intensificar agora que precisa defender o título mundial. "Com muito empenho, espero conquistar o bi, que é o meu principal objetivo."

Guilherme Fonseca: o nosso campeão mundial de PES

OS CAMPEONATOS

PES LEAGUE

É o campeonato oficial da Konami. Cada ano tem regras novas, e neste ano serão quatro categorias diferentes: individual, cooperativo por equipe, modo aleatório e myClub. Por enquanto não sabemos se as eliminatórias serão gerais ou regionais, como no ano passado, o que garantiu jogadores de todas as regiões do mundo na final.

E-BRASILEIRÃO

É o Brasileirão promovido pela CBF – e faz parte da parceria com a Konami. Cada time realiza suas eliminatórias, e cada um tem seu representante na final. O campeão do e-Brasileirão é considerado o campeão brasileiro de PES. Acreditamos que a CBF possa falar mais sobre isso, porque a Konami fica um pouco por fora (isso é feito totalmente por lá e pelos clubes).

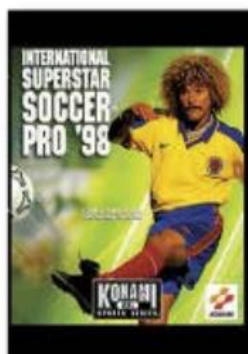
ESTADUAIS

Cada estado brasileiro tem uma federação de futebol digital, e elas estão ligadas à CBFDV, que coordena tudo isso. Normalmente a CBFDV está ligada aos demais campeonatos que a Konami realiza (menos ao e-Brasileirão), mas como organizadora e apoiadora. Eles organizam FIFA também, mas de forma não oficial.

PASSADO DE MONTANHA-RUSSA

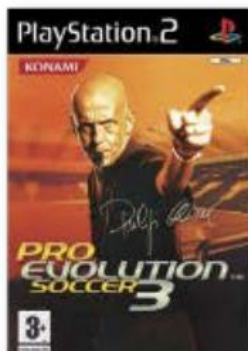
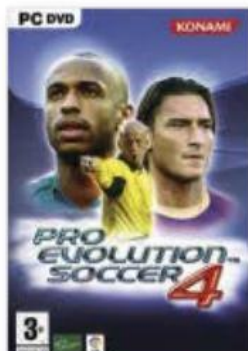
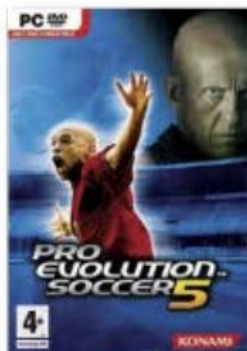
ROBERTO CARLOS NO ATAQUE, CHUTE DE FORA COM ADRIANO, A NIGÉRIA DE BABANGIDA E O FENÔMENO SHEVCHENKO. O QUE TUDO ISSO TEM EM COMUM? SÃO TODAS MEMÓRIAS NÍTIDAS DE QUEM ACOMPANHOU O PRO EVOLUTION SOCCER DESDE O INÍCIO, QUANDO AINDA ERA CONHECIDO COMO WINNING ELEVEN NO BRASIL. JÁ SÃO 21 ANOS DE HISTÓRIA DA FRANQUIA, QUE COMEÇOU EM 1996 NO PLAYSTATION, COM O GOAL STORM

GOAL STORM (1996)
O primeiro Winning Eleven de todos (ao menos de acordo com o nome japonês). Gráficos poligonais e mecânicas extremamente básicas, mas era o que o futebol havia encontrado de mais real nos games até então.

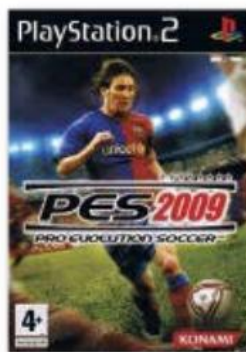
ISS PRO/GOAL STORM 97
Um jogo "arroz com feijão" considerado o melhor da sua época – 32 seleções com jogadores equivalentes aos convocados reais, mas com nomes fictícios, dois modos de competição e a narração do lendário Jon Kabira.

ISS PRO 98
Basicamente uma versão mais polida e melhorada do antecessor, com novos modos de jogo e estrelas do futebol mundial na capa, como Ravanelli e Koepke na Europa e o colombiano Carlos Valderrama nas Américas.

ISS PRO EVOLUTION (1999)
O famoso Winning Eleven 4, aquele em que todo mundo começou a escalar o Roberto Carlos como ponta-direita e abusar dos chutes cruzados. Foi a primeira versão a ter clubes, ainda que de forma não licenciada.

ISS PRO EVOLUTION PRO EVOLUTION SOCCER (2001)
Foi o primeiro que de fato levou o nome PES adiante, e também o pioneiro na geração do PlayStation 2. Dentro de campo agradou, mas fora dele, não – apenas seleções estavam disponíveis, mas as americanas, como Brasil e Argentina, ficaram de fora.

PRO EVOLUTION SOCCER 2 (2002)
O histórico Winning Eleven 6, considerado por muitos como o melhor da geração do PS2, aquele com a clássica abertura com We Will Rock You, do Queen. Apesar de uma atualização trazer as escalações oficiais das seleções da Copa daquele ano, os clubes ainda ficaram sem licenças.

PRO EVOLUTION SOCCER 3 (2003)
Outra edição que é lembrada com carinho pelos fãs por ter ampliado a Master Liga e introduzido o Shop Mode, em que era possível trocar pontos por chuteiras e outros itens personalizáveis.

PRO EVOLUTION SOCCER 4 (2004)
O primeiro PES a ter ligas inteiras licenciadas (Espanha, Itália e Holanda), totalizando mais de 200 clubes e seleções presentes no jogo. Os principais avanços desta edição foram a parte gráfica e a inteligência artificial da arbitragem.

PRO EVOLUTION SOCCER 5 (2005)
Agora era possível jogar PES online! O histórico dos jogadores era guardado e, com base nos resultados, ele chegava a uma determinada divisão para jogar contra os adversários de longe. Por outro lado, foi o último título da série a ter a liga alemã.

PRO EVOLUTION SOCCER 6 (2006)
O último dos PES sem um ano no nome e o primeiro a ter problema com licenças – a Bundesliga ficou fora. De novo, porém, um jogo impecável e clamado pelos fãs, com variedade de modos, seleções da Copa licenciadas e Adriano Imperador soltando a bomba de canhota na capa. Também foi o primeiro a chegar ao Xbox 360.

PRO EVOLUTION SOCCER 2008 (2007)
Ainda no Manchester, o jovem Cristiano Ronaldo já despontava como talento mundial, tanto que acabou estampando a capa do game. Pela primeira vez a franquia chegava ao PlayStation 3.

PRO EVOLUTION SOCCER 2009 (2008)
Com o argentino Lionel Messi como nova estrela da capa, o novo PES trouxe um modo de jogo que até agora é um dos preferidos dos fãs – o Rumo ao Estrelato, em que é possível viver a carreira de um jogador de futebol. Foi a primeira edição a trazer a licença da UEFA Champions League.

PRO EVOLUTION SOCCER 2010 (2009)
Um dos preferidos dos fãs em termos de jogabilidade, já que deixou o jogo ainda mais natural que no seu predecessor. Também foram introduzidas novas opções de estratégias e táticas para adaptar o estilo de jogo do jogador.

PRO EVOLUTION SOCCER 2011 (2010)
As novidades desta versão balançaram os fãs brasileiros indecisos sobre qual game de futebol jogar – além da licença completa da Copa Libertadores, foi a primeira vez que o jogo trouxe uma narração brasileira, com Silvio Luiz e Mauro Beting, dupla que seria a voz do PES por mais cinco anos seguidos.

PRO EVOLUTION SOCCER 2012 (2011)
Pela primeira vez em muitos anos, um brasileiro voltava à capa do PES, ainda que Neymar estivesse acompanhado de Cristiano Ronaldo. Dentro de campo, a inovação foi poder controlar jogadores que não estavam com a bola para a criação de jogadas.

PRO EVOLUTION SOCCER 2013 (2012)
Ainda hoje aclamado por muitos fãs como o melhor jogo da franquia. Neymar e Cristiano Ronaldo na capa (o português já havia retornado no ano anterior), a maioria das principais ligas e estádios do mundo licenciados e todos os 20 times do Brasileirão daquele ano, além de um game refinadíssimo dentro de campo.

PRO EVOLUTION SOCCER 2014 (2013)
Após o estrondoso sucesso no ano anterior, uma queda vertiginosa. A nova edição foi a primeira criada com base na Fox Engine, ao que muitos atribuem seu fracasso, além de enfrentar um concorrente fortíssimo em FIFA 14. Um ano para a franquia esquecer, quando definitivamente perdeu o trono. Nem mesmo uma capa com representantes de todos os times do Brasileirão foi capaz de reduzir o desastre...

PRO EVOLUTION SOCCER 2015 (2014)
O PES que teve a difícil tarefa de retomar os fãs depois da desastrosa edição anterior. O jogo já dava sinais de recuperação, uma vez que a equipe de produção teve mais tempo para trabalhar no motor gráfico e criou um game de mecânicas mais próximas da época do PS2.

PRO EVOLUTION SOCCER 2016 (2015)
Ainda sem recuperar os fãs perdidos para o concorrente, é a edição que marca o início da reconstrução do PES. Sem licenças importantes (como a Premier League e a Bundesliga), o jogo apostou na jogabilidade para atrair os fãs. Um dos destaques era a presença de estádios brasileiros como Arena Corinthians, Maracanã, Beira-Rio e Mineirão – todos usados na Copa do Mundo de 2014.

PRO EVOLUTION SOCCER 2017 (2016)
A edição que inaugurou a era das grandes parcerias no PES. A franquia apresentou o Barcelona como o principal ativo do jogo, reconstruindo o Camp Nou, levando o time à capa e colocando lendas do clube como Maradona, Ronaldo e Ronaldinho para serem contratados. A jogabilidade também agradou os fãs, que começaram a vislumbrar o retorno da série aos seus dias de glória.

DIREÇÕES
QUATRO RODAS
- FÓRUM DE TENDÊNCIAS -

O site do FM vende a imagem de que você está no controle

Brincadeira de gente grande

Muito mais do que um simples entretenimento. Football Manager chega à maioridade como uma importante ferramenta de análise para times profissionais

por Ricardo Gomes

Assim como na biologia, a teoria da Evolução se aplica também ao universo dos games. No caso dos joguinhos eletrônicos de futebol, as produções até meados dos anos 90 eram risíveis, toscas e sem graça.

Mas, para o bem de toda a espécie, a tecnologia digital evoluiu monstruosamente em um curto espaço de tempo. Entre 1994 e 1996 testemunhamos o "boom" de Fifa e International Superstar Soccer (embrião do que hoje conhecemos como Pro Evolution Soccer), franquias que não só reproduziam fielmente o que se passava nos gramados mundo afora como também ajudaram a arrancar de vez o mercado de games de futebol da pré-história. Uma nova era, enfim, começava.

Em comum, Fifa e PES exploravam o jogo jogado, o passe, o drible e a bola na rede. Não que essa engenharia não se sustentasse, mas faltava algo, um novo viés do negócio. Foi aí que em 2005 a inglesa Sports Interactive deu o ar da graça com o Football Manager, um upgrade de Championship Manager, game que durante anos vagou no anonimato.

No FM, mais importante que o gol é

o trabalho nos bastidores. O usuário "veste" o paletó e assume a figura de manager de um clube profissional, responsável por arquitetar taticamente o time que vai a campo, gerenciar contratações e cuidar de burocracias pertinentes ao cargo.

Quem nunca quis ter um time de futebol sob sua coordenação em todas as instâncias? Pois é, quase todo mundo. Mas a premissa do FM demorou a pegar. O "pulo do gato" se deu em 2010, quando o game sofreu uma repaginada e partiu definitivamente para ganhar o mundo.

O sucesso foi tamanho que o FM extrapolou o âmbito do entretenimento. Com uma base de dados rica e constantemente atualizada, o simulador passou a ser usado como plataforma de análise de clubes profissionais da Europa.

Para dar uma ideia de como o negócio ficou sério, em 2012 o FC Baku, do Uzbequistão, levou em conta as habilidades de um jovem de 21 anos no FM para contratá-lo como técnico. Na Inglaterra, onde o jogo nasceu, também teve clube recrutando de maneira nada ortodoxa. James Phillips, um ferrenho usuário do game, fez carreira no pequeno Romsey Town, quebrando inclusive o recorde de precocidade ao dirigir uma equipe na Copa da Inglaterra com apenas 22 anos.

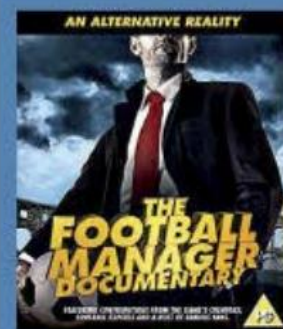
Mas o fato mais pitoresco aconteceu em 2016. Empresários de jogadores procuraram pelo diretor do game, Miles Jacobson, para pedir melhorias nos atributos de seus clientes. "Empresários pedem regularmente. Jogadores também. Houve propostas no passado e eu apenas digo não", explicou Jacobson em entrevista à CNN.

Na elite, o FM começa a se estabelecer. Times como Manchester United, Liverpool, Arsenal e Chelsea consultam a base de dados do game para prospectar reforços. Entre os boleiros, o simulador é tendência. O francês Bafétimbi Gomis revelou que, antes de assinar com o Swansea, passou um

Firmino teve sua contratação chancelada pela perfomance no game

©GETTY IMAGES

Selecionável de Tite é "produto" do FM

Figurinha cativa nas convocações de Tite, o atacante Roberto Firmino, do Liverpool, deve um pouco de seu sucesso no futebol europeu ao Football Manager. Em 2011, enquanto jogava no Figueirense, Firmino chamou a atenção e foi adquirido pelo Hoffenheim (ALE) por cerca de 4 milhões de euros em parte graças aos dados coletados no game. "(O Football Manager) foi um bom scouting, definitivamente. Estávamos contratando um jogador da Segunda Divisão do Brasil com apenas 17, 18 anos, uma promessa. No fim, nós o vendemos por 42 milhões de euros mais futuros pagamentos, então acho que, no final, acertamos", declarou Lutz Pfannenstiel, olheiro do Hoffenheim, agradecido pelo lucrativo acerto ao game.

FM também é cultura pop

A relevância do Football Manager na forma como o futebol da vida real se desenrola ganhou um novo capítulo em 2014. Produzido pela própria Sports Interactive, o longa-metragem *An Alternative Reality: Football Manager Documentary* mostra como o game influencia direta e indiretamente no esporte. Exibido em salas de cinema da Europa e de alguns países africanos, o filme conta com depoimentos de figuras notáveis do futebol, como o ex-atacante e hoje técnico Ole Gunnar Solskjaer, um fanático pelo simulador.

O francês Gomis; estágio no Swansea através do Football Manager antes de assumir seu lugar no time da vida real

© GETTY IMAGES

© DIVULGAÇÃO

James Phillips, segundo da esquerda para a direita, fez carreira como técnico, chamando a atenção do FM

mês controlando o clube galês virtualmente. "É verdade que o FM me ajudou a aprender sobre as características dos meus companheiros. Também aprendi sobre a história do clube", disse o jogador.

O Brasil é dos países que mais concentram usuários de FM. Mas essa assiduidade sofreu uma quebra em 2017, quando a Sports Interactive barrou o lançamento do game por aqui em razão de questões envolvendo licenciamento. Para 2018, o problema deve persistir, já que o lançamento oficial do jogo, marcado para 10 de novembro, por enquanto, não foi confirmado em território nacional.

O torneio da Globo

Impulsionado pela emissora, o Cartola FC conquista milhões de fãs e coleciona polêmicas entre torcedores e jogadores

por Lucas Ayres / ilustração Odraude Ottar

TOMAR 3 GOLS DESSE JÃO?
AÍ, MITEI, AÍ!
A NÃO!
GOOOOL!
DEVIA TER ESCALADO

Ao fim de cada rodada do Brasileirão, são muitos os torcedores que invadem as redes sociais para comemorar ou lamentar o desempenho dos seus times. Mas nenhum deles é o Corinthians ou Grêmio, nenhum deles sequer é real. São as equipes do Cartola FC, fantasy game da série A do Campeonato Brasileiro feito pela Globo, que cada vez mais conquista público e espaço no cenário do futebol nacional.

O Cartola surgiu em 2005, no domínio da globo.com, nos moldes de fantasy games do exterior. Sua premissa é simples: o "cartoleiro" assume o comando de um time virtual, mas escala nele jogadores reais, que somam pontos com base em seu desempenho nas partidas do torneio nacional. O modelo tem sido muito bem-sucedido, em especial nos últimos dois anos.

Em 2015, o game registrou um recorde de times escalados (jogadores ativos) em uma rodada, com 1,7 milhões. Em 2017, esse número subiu para 5,5 milhões. No ano passado, houve uma reformulação que limitou o jogo gratuito em prol de uma versão paga, o Cartola PRO. Foram 135 mil adesões ao PRO em 2016. O número cresceu em mais de 100% este ano, para 300 mil.

O boom do jogo neste biênio cristalizou uma cultura que vinha se desenvolvendo ao seu redor, com comportamento e linguagem próprios, apoiados em comunidades, grupos e páginas em redes sociais, além das próprias ligas promovidas dentro do Cartola.

Há também sites especializados, como o CartolaFC Mix. Sua página no Facebook tem 105 mil curtidas, e o torneio que promove tem mais de 8 mil participantes. "O site existe para debater o Cartola e para melhorar a experiência dos cartoleiros", explica Felipe Melo, um dos fundadores.

Ele pode não ser o polêmico volante do qual é xará, mas foi ousado ao fazer do pequeno blog criado junto com um amigo, quando tinha 16 anos, uma das principais referências na mídia cartoleira. "Dá muito orgulho dizer que quase dois terços dos jogadores de Cartola acessam nosso site regularmente", gaba-se o engenheiro soteropolitano, hoje com 23 anos.

O sucesso do site de Felipe, que conta hoje com 25 colaboradores e publicações diárias, se alimenta de uma abordagem mais analítica do jogo, em que quanto mais dados e informações, melhores são as escalações. É uma noção compartilhada, por exemplo, pelo atual campeão da Liga PRO, Thiago Freitas.

Antes um jogador "comum", no ano passado o paranaense arrancou da 20ª para a 1ª colocação geral em menos de dez rodadas, na base do estudo e de muitas horas de transmissões do Brasileirão. "Para ir bem, tem que as-

Lucas Strabko, o "Estagiário": o rosto do Cartola

EM 2015, O GAME REGISTROU UM RECORDE DE TIMES ESCALADOS (JOGADORES ATIVOS), COM 1,7 MILHÃO. EM 2017, ESSE NÚMERO SUBIU PARA 5,5 MILHÕES

FOTOS DIVULGAÇÃO

sistir aos jogos, todos eles", sentencia Thiago, que chega a demorar até duas horas para fazer suas escalações, que são religiosamente compartilhadas antes de cada rodada no seu videoblog no globoesporte.com, o "Esquadrão do Campeão".

O espaço cedido ao campeão não é o único: o Cartola FC vem sendo cada vez mais pautado pela mídia global. Na televisão, as transmissões das partidas informam os atletas mais escalados do confronto e pontuações em tempo real; na internet, foi criada uma editoria especial para o jogo, uma das mais alimentadas. No dia 15 de agosto, foram 11 publicações referentes ao Cartola, enquanto o Palmeiras teve apenas três, e o Botafogo, que jogava no dia seguinte, cinco.

A Globo ainda aposta alto em Lucas Strabko, o "Estagiário", que também tem uma coluna de vídeo no site, além de edições especiais no *Esporte Espetacular* e de fazer pontas aqui e ali pelos estúdios do SporTV. Desde o ano passado, Lucas faz no "Cartoloucos" um personagem irreverente, descontraído, que sintetiza a imagem assumida pelo game, de público notadamente jovem. "Eu troco a minha pontuação por risada", ele revela, justificando sua baixa média de pontos. Num dos programas, por exemplo, escalou apenas jogadores que eram sósias de famosos.

Sua exposição na empresa e a identificação instantânea com os cartoleiros lhe renderam alguma notoriedade. "Minha vida mudou completamente depois do Cartoloucos. Desde a primeira vez que eu fui reconhecido na rua, até hoje, cresceu muito. Cheguei a ser jogado para o alto na Torcida Jovem, do Santos, que não se relaciona bem com a imprensa, até assinei a camisa do meu time do coração, foi muito legal", relembra o jornalista de 22 anos.

"CHEGA A TAL PONTO QUE EU EVITO ESCALAR UM JOGADOR QUANDO VOU FAZER UM JOGO DELE NA TV, PORQUE SENÃO EU COMEÇO A TORCER, EU MUDO MEU COMENTÁRIO"

Caio Ribeiro, sobre sua paixao pelo *fantasy*

Caio: um olho no jogo, outro no Caioba Team

A fama de Lucas mostra o alcance do game – e da marca. "O público de esporte da Globo é bombardeado pelo Cartola o tempo todo, e acaba se sentido tentado ou até coagido a entrar nesse meio", analisa Rafael Reis, mestre em Comunicação pela Casper Líbero e autor da tese "Entre o físico e o digital: Uma análise do game Cartola FC". Segundo ele, porém, a cobertura midiática não é o único motivo do seu sucesso. "É uma soma de fatores, porque o jogo é muito legal por si só, e tem um modelo que funciona em todos os cantos do mundo", afirma o jornalista da UOL.

O comentarista Caio Ribeiro é mais um apaixonado pelo fantasy. "O Cartola, para mim, é uma paixão. Eu jogo desde o momento do lançamento até hoje", lembra o ex-jogador, que começou a carreira na televisão em 2007. O "Caioba Team" é famoso entre os cartoleiros, que sempre lhe pedem dicas na escalação. "As pessoas pensam que eu sou muito melhor do que eu sou de fato, elas não entendem que eu sou só um apaixonado, que eu não sou esse craque todo", ele desconversa. O gosto pela coisa às vezes é grande demais. "Chega a tal ponto que eu evito escalar um jogador quando vou fazer um jogo dele na televisão, porque senão eu começo a torcer, eu mudo meu comentário", admite. "Mas eu acho que é uma forma – primeiro de você estar propagando o esporte, pois você está gerando conteúdo além daquele do jogo dos 90 minutos – de te forçar a buscar informações diárias dos times, quem joga, como joga, quem está bem, quem não está, quem é mais ofensivo, quem é mais defensivo."

O virtual invade o real

A expansão foi tanta que o fantasy se popularizou também entre os jogadores de futebol. Escalar as equipes, comemorar os resultados, zoar os adversários... Os boleiros cartoleiros fazem as mesmas coisas, porém em meio aos próprios componentes do jogo, gerando interações diferenciadas e, por vezes, problemáticas.

Essa espécie de metalinguagem do Cartola desencadeia certos problemas éticos, como cobrar um colega por gols ou defesas difíceis, ou influenciar a tomada de decisão de um atleta durante a partida, que pode evitar fazer uma falta ou optar por um chute no lugar de um passe, tudo visando adquirir bons números nos scouts, as métricas em que se baseiam as pontuações.

Há casos também de atritos entre torcedores e jogadores nas redes sociais pelos pontos na rodada. Guilherme Arana e Jádson, do Corinthians, e Édson e Tiago, do Bahia, todos tiveram que responder a cartoleiros enfurecidos neste ano.

Para Rafael Reis, no entanto, essas tensões são parte de um processo maior. "Há uma quebra da barreira da realidade, a partir do jogo", ele diz. "Hoje temos uma influência do virtual para o real, e o Cartola ficou tão grande que começou a alterar a percepção de certos torcedores", ele completa, conceituando dois fenômenos que chamaram a atenção do universo futebolístico.

O primeiro e mais polêmico seria a imersão no fantasy a tal ponto que o torcedor passa a comemorar gols de jo-

Guilherme Arana, do Corinthians, foi cobrado por pontos em seu Instagram após empatar com a Chapecoense. Guerra, do Palmeiras, foi o craque em campo na vitória contra o Atlético Goianiense, mas negativou no Cartola

© DIVULGAÇÃO

Dicas do campeão

5 DICAS DE THIAGO FREITAS, O VENCEDOR DE 2016

1 PENSAR NAS CARTOLETAS
"É preciso de 'capital' para escalar bons times no decorrer no campeonato. Então, nas duas primeiras rodadas, procure jogadores baratos que possam se valorizar."

2 FOCAR NA REGULARIDADE
"Não tente 'mitar' em toda rodada, fazendo escalações inovadoras ou apostando naquele jogador em que ninguém mais vai apostar. Foque nos jogadores com média alta, que, mesmo que não façam 20 pontos todo jogo, vão sempre garantir os mesmos 5 ou 6 por rodada."

3 ESCALAR MANDANTES
"Noventa por cento do meu time é feito por mandantes, que têm maiores chances de vitória. Mais confiantes, os jogadores em casa tendem a ter um desempenho melhor."

4 ACOMPANHAR O CAMPEONATO
"Conhecer o momento de cada time, seus desfalques e reforços, é essencial para saber as probabilidades de cada jogo e fazer as melhores escalações."

5 ASSISTIR AOS JOGOS
Assistindo aos jogos, você conhece os jogadores, a fase em que estão e como respondem a diferentes situações."

gadores de outros clubes, além daquele por quem é fanático. O que poderia ser visto como um exercício de esportividade pode ser também considerado um exagero. "Tem que ser realista: se você quiser competir, vai ter que deixar o fanatismo de lado, mas não significa que você precise comemorar o gol do rival", diz Felipe Melo, se aproximando da primeira tese. Thiago Freitas diverge: "Eu fui campeão do Cartola sem apostar contra o meu time nem comemorar gol de rival".

Já o segundo seria uma confusão entre o desempenho de um jogador no game e na partida. Com um algoritmo bem específico, que, por exemplo, considera assistências para gols, mas não para finalizações, a pontuação deixa lacunas na interpretação da atuação dos profissionais da bola. O caso mais recente dessa situação foi o do meia Guerra, do Palmeiras, na vitória contra o Atlético Goianiense, em que fez pontuação negativa numa noite em que foi considerado o melhor em campo, gerando tamanha repercussão que motivou até uma explanação oficial sobre os critérios dos pontos.

"O Cartola é só um jogo, é impossível ele computar o desempenho do atleta de forma 100% precisa", diz Felipe Melo, aliviando para o lado do game. Rafael avalia o cenário de maneira mais negativa: "É possível que tenhamos jogadores que construam toda uma carreira baseada no Cartola". A situação, porém, está longe de ser desoladora. Nem novidade é.

"Eu penso que o Cartola tem que ser tratado como uma grande brincadeira. E a brincadeira não pode interferir na paixão que você tem pelo seu time ou no respeito pelos atletas", opina Caio Ribeiro. "Eu converso com jogador, porque tenho muitos amigos que jogam ainda, e eles falam que estão sendo cobrados não só pelo resultado, mas pela pontuação do Cartola. As pessoas que fazem isso eu acho que passam do limite. Você nunca vai ter unanimidade, principalmente quando você fala de futebol, você está lidando com a paixão, e a paixão te leva ao extremo. Então sempre vai ter um cara que, por mais que o estádio esteja perfeito, ele vai errar no comportamento, ele vai jogar alguma coisa no campo, ou vai xingar alguém, agredir alguém, e esses são exceção."

Na Grã-Bretanha, o jogo Football Manager, que simula a profissão de treinador, chegou a um nível de popularidade tão grande que o canal Sky-Sports, da Inglaterra, usa a avaliação de atletas do game para analisar as contratações feitas no mercado da bola.

Ainda assim, a aproximação do real com o virtual, nesse sentido, pode ser enganadora. Apesar de muito avançados, os games não conseguem atingir o nível de complexidade do esporte real. O site da Universidade do Futebol lista diversas métricas da análise de desempenho que não chegam perto de ser contempladas pelo Cartola, como direção e velocidade de passes e chutes, distância percorrida, tempo de posse de bola, entre outras.

Seja uma febre, um produto muito bem divulgado ou uma ligação entre o esporte e a tecnologia, o Cartola FC conquistou milhões de brasileiros e deve seguir por muitos anos ainda, quebrando barreiras e mexendo com a torcida dos cartoleiros.

E-sports: um dia você vai praticar

League of Legends: grandes espetáculos e entretenimento, nos moldes das ligas esportivas americanas e Champions League

Os atletas milionários, em breve, podem estar ao seu lado, na frente de um monitor, online – e não mais correndo em gramados, pistas ou estádios

por Lucas Sposito / fotos Bruno Alvares e Pedro Pavanato – Riot Games

Em uma tarde de domingo, enquanto zapeia pelos canais esportivos da TV a cabo, você depara com transmissões da tela de um game online, com narração profissional e tudo mais.

Então logo você fica sabendo que um ginásio ou estádio da sua cidade vai receber um campeonato desses jogos, e ali milhares de pessoas assistirão a atletas que desempenham suas funções usando um computador. E aí você bate um papo com seu filho sobre isso, e descobre que ele não torce apenas para um time de futebol, mas principalmente por uma equipe de e-sports.

Calma! Não se sinta um dinossauro. Não é nada difícil ter ficado para trás quando o assunto são os jogos online, pois o crescimento da modalidade é rápido e espantoso. O League of Legends, game que atrai mais audiência no Brasil, por exemplo, foi criado no fim de 2009 e já conta com mais de 100 milhões de jogadores ativos por mês.

E isso é só uma fatia da indústria que não para de crescer. Counter Strike, Dota 2, Overwatch e Rainbow Six são outros exemplos de games que atraem não apenas jogadores amadores, mas também equipes profissionais que buscam prêmios muito maiores.

Moda antiga

Os e-sports são claramente uma tendência das gerações mais jovens. Segundo dados oficiais da Riot, empresa que dirige o League of Legends, 77% dos jogadores têm entre 16 e 25 anos.

Mas o conceito de competir eletronicamente vem de muito antes de essa galera nascer. Lançado em 1978, o Spa-

ce Invaders já contava com jogadores tentando alcançar um recorde de pontuação. O mesmo foi acontecendo com as seguintes gerações, desde as máquinas de pinball ou fliperamas.

Essas competições individuais foram trocadas pelos jogos multiplayer. Nos anos 90, foram popularizados primeiramente os consoles que permitiam que mais de uma pessoa jogasse ao mesmo tempo, e posteriormente a modalidade foi rivalizada pelos computadores.

A primeira lembrança que muitos brasileiros têm de algo parecido com e-sports são as lan houses, que fizeram tanto sucesso por aqui no início dos anos 2000. Era comum ver dezenas de pré-adolescentes fazendo fila pela manhã, antes mesmo de o estabelecimento abrir, ou mesmo pagando uma taxa fixa para passar a madrugada no famoso corujão. A grande graça da época era ter a chance de utilizar um computador potente, com dezenas de jogos instalados, e ainda jogar em rede com quem estava ao seu lado.

Isso se expandiu com a popularização da internet banda larga, que permitiu que quem jogasse de casa pudesse enfrentar adversários de todo o mundo. Mas a profissionalização fez com que esses jogadores voltassem a se aproximar, dessa vez bancados por seus times. Hoje eles moram onde quer que suas equipes estejam localizadas, e ver esses caras pessoalmente é o que atrai muita gente.

O Allianz Parque, em São Paulo, já recebeu 12 mil pessoas em uma final do Campeonato Brasileiro de League of Legends há dois anos. Outros 10 mil foram ao Ginásio do Ibirapuera em 2016 e mais 8 mil ao Mineirinho na final de setembro deste ano.

Transmissões de campeonatos inspiradas no esporte real

Em campeonatos de abrangência mundial, o Dota é o que mais paga, com seu último campeonato oferecendo 25 milhões de dólares em prêmios, sendo quase 11 milhões aos campeões.

Já no Campeonato Brasileiro de League of Legends, a equipe vencedora de 2017 faturou R$ 70 mil, além da chance de jogar o mundial e, é claro, ganhar muito mais grana.

O dinheiro e a visibilidade são enormes atrativos para investimentos nessa indústria. Então, além de empresas que entram como patrocinadores tradicionais, há também equipes de futebol formando seus próprios times. ABC, Goiás, Flamengo, Remo e Santos são alguns dos brasileiros que entraram na brincadeira.

As modalidades

De volta ao tempo das lan houses, a moda da época era o Counter Strike, que continuou a se desenvolver e segue entre os mais jogados até hoje. Esses jogos de tiro, que são sucesso absoluto desde o lançamento de Doom, nos anos 90, são uma das categorias mais praticadas hoje. Além dos já citados Overwatch e Rainbow Six, outros com ótimo público são Halo, Call of Duty e Painkiller.

Já os jogos de estratégia, como Star Craft e Warcraft, ainda fazem grande sucesso, mas foram modificados para modalidades mais dinâmicas em League of Legends, Heroes of the Storm e Dota 2. Trocaram o controle de grandes exércitos por apenas um herói – e, aparentemente, isso conquistou muito mais admiradores.

Isso tudo sem esquecer os clássicos. Jogos de corrida seguem sendo desenvolvidos para oferecer a mesma competitividade, e, acredite ou não, games de lutas simples, como Street Fighter, ainda são sucesso garantido.

OS E-SPORTS QUEBRAM OS PARADIGMAS DE ÍDOLOS QUE CONHECÍAMOS, QUE AGORA PODEM SER GAROTOS COM GRANDE HABILIDADE EM JOGOS VIRTUAIS

Espaço na TV

A discussão sobre esses jogos serem ou não esportes é antiga, mas, concordando ou não, é hora de aceitar que o espaço disputado é o mesmo. Hoje, grandes canais esportivos da TV brasileira têm parte da programação especializada em jogos eletrônicos.

Você já deve ter visto, por exemplo, Galvão Bueno narrando um trecho de uma partida de League of Legends. Aquilo foi só uma forma de a emissora mesclar dois de seus produtos, sendo que hoje eles transmitem campeonatos de e-sports e têm um canal no Youtube apenas para isso, chamado e-SporTV.

Algo parecido acontece com ESPN e Esporte Interativo. Esses canais transmitem torneios de Dota 2 e Counter Strike como carro-chefe, mas seguem investindo para que outras modalidades tenham cada vez mais espaço.

Em junho deste ano, a ESPN Brasil já registra o dobro de audiência para e-sports se comparado com o mês de janeiro. Hoje, o canal já sabe que as modalidades competem com outros esportes tradicionais, como o tênis e o surfe.

Já o Esporte Interativo atingiu a marca de alcance de mais de 10 milhões de pessoas na televisão só com e-sports. O canal do grupo Turner inclusive organiza sua própria competição, a Copa EI Games.

Com a programação do gênero crescendo cada vez mais, em breve você estará acostumado com o novo modo de ver esportes. Será cada vez mais comum ter a opção de assistir a Brasileirão, NFL ou Dota 2 pela TV. E, com qualquer fã de games podendo chegar a nível profissional de casa, o próximo jogador milionário pode surgir de mais perto do que você imagina.

Emoção e adrenalina dos jogadores de LOL em campeonatos disputadíssimos: sucesso de público garantido

Publicidade do Crystal Palace patrocinado por um site de apostas, em Londres: jogo incentivado

© GETTY IMAGES

Façam as suas apostas – mas cuidado!

Como funciona o mercado bilionário de apostas em futebol, que no Brasil ainda é proibido (só que não) e que ganha cada vez mais espaço nos patrocínios dos clubes

por Victor Velasco

O futebol movimenta bilhões de reais, com compra de jogadores, bilheteria, venda de camisas e grandes patrocínios. Tudo isso são grandes retornos financeiros para clubes, empresas, entidades e jogadores, mas em nenhum momento os torcedores e apaixonados pelo esporte abocanham um pedaço desse "bolo". A modalidade de apostas parece ser a chance, embora arriscada, que muitos procuram para lucrar com o futebol, mesmo não participando de seu processo produtivo.

É proibido?

Antes de falarmos como toda essa engrenagem funciona e ainda darmos dicas, é importante lembrar que desde 1946 é proibida a prática ou exploração de jogos de azar no Brasil. Então, se eu entrar em sites de apostas e participar deles sou um criminoso? Corro risco até de ser preso? A resposta é NÃO. A lei deixa especificado que não podem existir casas de apostas, ou seja, lugares físicos. Portanto, os sites brasileiros não seriam afetados com isso, já que praticamente todos eles estão hospedados fora do país.

Primeiro passo

Primeiro escolha um site que seja confiável e bem conceituado. Sportingbet, Bet365 e Betboo são três que agrupam esses valores, e com a facilidade de ter a versão na língua portuguesa.

Como inserir dinheiro

Assim que optar pelo site que quer usar, o próximo passo é escolher a forma de pagamento que utilizará.

Abaixo, os principais métodos e toda a estrutura de inserção de dinheiro:

– Boleto Bancário: basta criar um boleto no site com o valor que deseja e pagar. A dificuldade dessa modalidade é que seus créditos podem demorar algumas horas ou até um dia para cair.

– Transferência bancária: após escolher a quantia, apenas selecione o seu banco e siga todos os passos para fazer a transação pela internet. Os créditos caem em menos de uma hora.

– Cartão pré-pago virtual: veja no site de apostas que escolheu quais cartões pré-pagos são aceitos. A partir disso, crie uma conta e deposite a quantidade que queira em seu cartão e transfira esse valor para o site. Os mais conhecidos são Astropay e Paypal.

Como apostar

Engana-se quem pensa que nos sites de apostas exista apenas a opção do resultado final da partida – vitória, empate ou derrota –, como acontece nas loterias esportivas. Para jogos com grande apelo de público, os sites dispõem de vários tipos de apostas.

Veja algumas das modalidades que podem aparecer nos sites:

– Quem fará o primeiro gol? Após a escalação divulgada, os sites montam

A homepage do SportPesa, um dos maiores sites de apostas na Inglaterra: game para os torcedores, receita para os clubes

O West Ham, de Chicharito, e o Everton, de Rooney (abaixo), têm sites de apostas como patrocinadores máster

NOVE CLUBES DA LIGA INGLESA, UM DOS MAIORES CAMPEONATOS DO MUNDO, SÃO PATROCINADOS POR SITES DE APOSTA, COM VALORES DE ATÉ 40 MILHÕES DE REAIS

uma lista dos titulares e cotam, a partir da importância de cada jogador e de sua posição em campo, os valores de retorno.

– Quantos gols acontecerão na partida? Para não ter erro, os sites colocam os números quebrados de gols, evitando maiores problemas. Por exemplo: se o apostador acha que na partida entre Brasil x Argentina serão feitos 2 gols, basta apostar na opção MAIS DO QUE 1,5 GOL NA PARTIDA.

– Resultado final. Esse tipo de aposta visa o resultado final da partida. Por ter maior dificuldade de acerto, é o modo de se ganhar bastante dinheiro, já que os valores de retorno são altos.

Cuidado com as apostas

Tenha sempre grande cuidado quando for efetuar suas apostas. Para não ser surpreendido pelo calor da emoção, os sites permitem que você limite os valores de depósitos diários, semanais e, em algumas situações, até anuais, assim que fizer o seu primeiro login.

Dica de apostas

Cravar nos grandes, como Barcelona, Real Madrid, Juventus, Bayern Munique, Paris Saint-Germain, Porto, Benfica, principalmente em casa, é quase sempre garantia de retorno de aposta – ainda que em valores pequenos. Mas todo início de temporada é complicado, já que os times ainda estão em fase de adaptação. Outra sacada é acompanhar o desempenho isolado de alguns times (que vão muito bem como visitantes, por exemplo) ou zebras que estão em ascensão. Pegar o retrospecto histórico também ajuda, como no caso do técnico José Mourinho, que nas ligas nacionais, desde que assumiu o Benfica, em setembro de 2000, perdeu apenas dez partidas como mandante. Nesse tempo, o "Special One" trabalhou no União Leiria, Porto, Chelsea, Inter de Milão, Real Madrid, novamente no Chelsea e agora no Manchester United, com 214 vitórias e 50 empates em 274 jogos disputados.

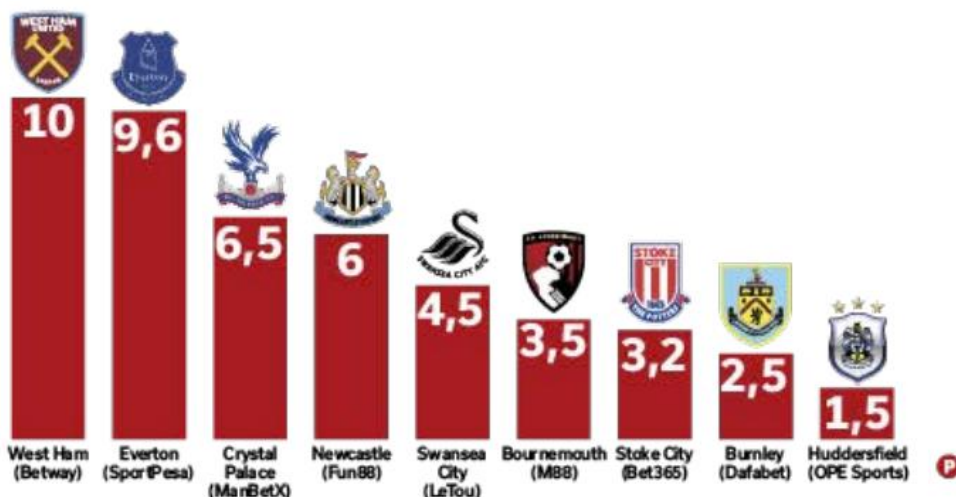
O que os sites de apostas fazem para serem vistos?

Para ganhar visibilidade no mercado do futebol, os sites de apostas pensaram em um espaço bom e valorizado dos times de futebol, o patrocínio máster da camisa.

Na Premier League, considerada um dos maiores campeonatos nacionais do mundo, dos 20 clubes que lá participam, nove fazem propaganda de algum site de apostas. Entre essas equipes, Newcastle, Everton e West Ham são as mais conhecidas. Aliás, o time de Londres é o que mais recebe em patrocínios: 10 milhões de libras, cerca de 40 milhões de reais.

PLACAR ADVERTE

SE VOCÊ TEM UM BOCADO DE CORAGEM, GOSTA DE ADRENALINA E DISPÕE DE RECURSOS, AS APOSTAS ON-LINE NO FUTEBOL PODEM SER UMA BOA DIVERSÃO. MAS CUIDADO, JOGOS PODEM VICIAR. MUITAS PESSOAS VÃO SE ENVOLVENDO AOS POUCOS E, QUANDO VEEM, JÁ NÃO CONSEGUEM VIVER SEM APOSTAR. O QUE PODE LEVAR A GRANDES DIFICULDADES FINANCEIRAS, PERDAS RELEVANTES E CRISES PESSOAIS E FAMILIARES.

VEJA OS CLUBES DA PREMIER LEAGUE PATROCINADOS POR SITES DE APOSTAS
(em milhões de libras)

A história dos games de futebol

Já são 40 anos jogando futebol com "as mãos". Dos clássicos rudimentares aos títulos super-realistas da atualidade, conheça a história dos games de futebol

Em 1979, o jogo NASL Soccer, no Intellivision, inspirado na liga norte-americana, foi o pioneiro entre os games de futebol. Nele, "bonecos-palito" corriam atrás de uma bolinha pixelizada

Em 1977 o Brasil só era tri, Pelé ainda jogava e os videogames, que começavam a engatinhar, ganharam seu primeiro jogo de futebol. Era mais uma adaptação do clássico Pong, mas o game do Binatone TV Master MK IV já fazia os gritos de gol ecoarem.

O NASL Soccer (1979) literalmente deu contornos ao esporte nos games – colocava "bonecos-palito" se movimentando atrás de uma bolinha pixelizada dentro das quatro linhas, mas dessa vez com traves, redes e até bandeirinha de escanteio no Intellivision.

Mesmo após a aposentadoria, Pelé ainda era a cara do futebol – literalmente. Tanto que foi a capa e o nome de Pele's Soccer, lançado para Atari em 1980. No jogo, porém, o rei não passava de um pequeno círculo, assim como os demais "jogadores" em campo.

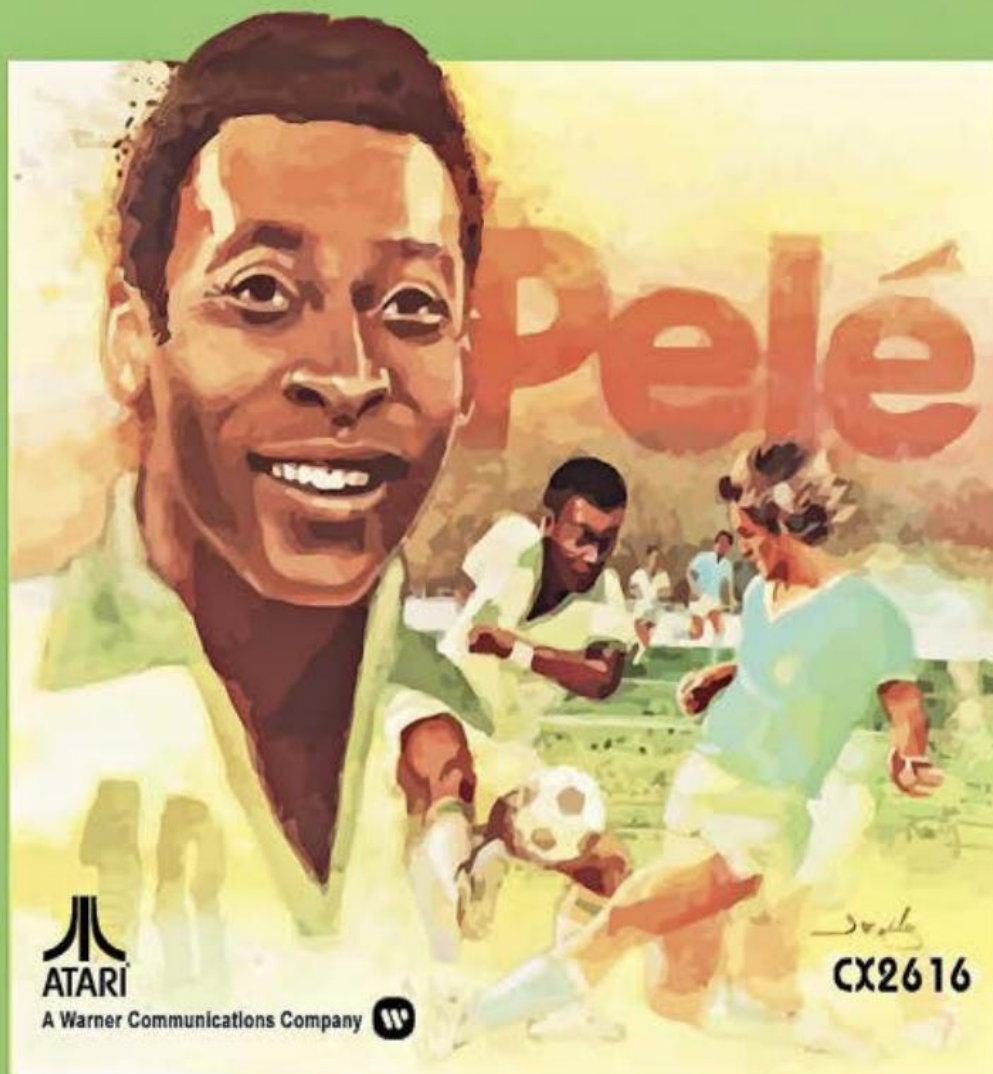
Mas nem só dos atletas é feito o futebol. Para que o jogador vivesse as outras funções do esporte, foi desenvolvido em 1982 o Football Manager, o precursor do gênero dos games de gerenciamento que inspirou muitos outros jogos posteriormente – inclusive um de mesmo nome muito famoso no Brasil.

O traços da evolução em Soccer (1987) estavam nos detalhes. Além dos visuais – os jogadores realmente tinham forma e pareciam pessoas –, era

PELE'S SOCCER

VIDEO COMPUTER SYSTEM™
GAME PROGRAM™

54 VIDEO GAMES

PELE'S SOCCER
ONE PLAYER • TWO PLAYERS

Pelé, com a camisa do Cosmos-EUA, foi capa do jogo Pele's Soccer, da Atari, em 1980

Ao lado, o jogo Soccer, de 1987, que mostrava evolução nos traços. Embaixo, à esquerda, o Kick Off, de 1990. Ao seu lado, à direita, o concorrente Sensible Soccer, de 1992

possível selecionar a duração da partida, escolher entre sete seleções (uma delas o Brasil) e assistir a um show de cheerleaders no intervalo (!!!).

O primeiro Kick Off trouxe evoluções para os games de futebol, mas foi a continuação, de 1990, que tornou a série conhecida. Juízes com personalidades diferentes, jogadores inteligentes e até replays. Foi aqui também que nasceu a primeira rivalidade entre games com o...

... Sensible Soccer (1992), que começou perdendo a briga, mas virou o jogo graças à continuação de 1994. Com um modo carreira que simulava temporadas, trocas de jogadores e torneios, é considerado um dos games mais importantes de todos os tempos!

Programado em um quartinho de dois ingleses em Shropshire em 1992, o Championship Manager deu origem à mais importante série de games de gerenciamento de futebol. O sucesso mesmo viria com a sequência três anos depois, que contava com elencos reais e comentários das partidas.

O ano do tetra também foi marcado pela entrada da FIFA (e consequentemente da EA) no mundo dos games. FIFA International Soccer deu o primeiro passo no que conhecemos como simulação do esporte e focava nos jogos entre seleções. EA Sports, that's the game!

Da Silva; Ferreira, Vincento, Paco, Cícero; Roca, Santos, Pardilla, Beranco; Gomez e Allejo. O lendário esquadrão brasileiro dos videogames nascia em 1994 com o International Superstar Soccer – o precursor do hoje famoso e aclamado Pro Evolution Soccer. Lembra do código para transformar o juiz em cachorro?

Ainda em 1994, os games de futebol ganhavam sua primeira versão em três dimensões com Virtua Striker, um dos títulos do esporte mais bem-sucedidos nos arcades. Aqueles polígonos bem que sabiam chutar uma bola!

Se o ápice do futebol é a Copa do Mundo, ela não poderia ficar de fora dos games. FIFA Road to World Cup '98 tratou de colocar o Mundial no futebol virtual com clubes e licença oficial do torneio de seleções, iniciando o caminho de sucesso que a franquia trilha até hoje.

Por aqui, o nome era Winning Eleven, mas a marca Pro Evolution Soccer (PES), iniciada em 2001 pela Konami, sedimentou as bases do que veríamos nos anos seguintes, principalmente em termos de controle de bola, passes e atmosfera das parti-

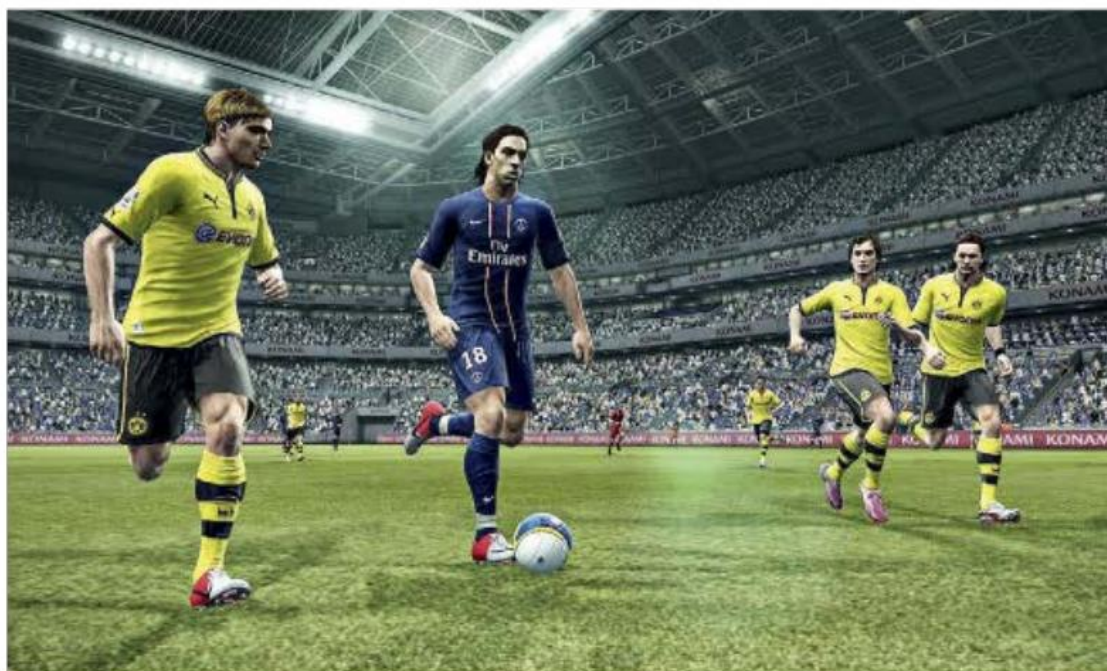
EM 1994, FORAM LANÇADOS O FIFA INTERNATIONAL SOCCER (DA EA SPORTS) E O INTERNATIONAL SUPERSTAR SOCCER, O PRECURSOR DO PRO EVOLUTION SOCCER (PES)

das reproduzidos nos games.

O Football Manager 2005 inaugurou a "era moderna" dos games de gerenciamento. Simulava notícias, transações, relatórios, elementos de bastidores – tudo de que um manager precisava para levar seu time ao topo. Ainda hoje a série é referência entre os fãs da cartolagem.

Entre altos e baixos e rivalizando com o FIFA ao longo da década, o PES 2013 foi o ápice da franquia. Os fãs mais assíduos defendem que este ainda é o melhor jogo da série graças ao detalhamento do modo carreira e à jogabilidade estilo arcade extremamente fluida e divertida.

A série da EA, por sua vez, assumiu o trono definitivamente com FIFA 14. Mais de 600 clubes e quase 60 seleções licenciadas, o retorno do modo Ultimate Team, em que o jogador monta seu time dos sonhos, e a introdução de jogadores históricos como Pelé e Bergkamp fizeram deste um dos jogos de futebol mais bem-sucedidos da história.

Se o futebol mudou nos últimos 40 anos, os games evoluíram muito mais. E isso não deve parar tão cedo, porque a realidade virtual está cada vez mais próxima dos games de esportes.

No alto, o FIFA Internacional Soccer, lançado pela EA Sports em 1994. Ao centro, o International Superstar Soccer, com o famoso jogador Allejo, também de 1994. Ao lado, o PES de 2013

22º PRÊMIO CLAUDIA

QUAL É SUA AÇÃO FAVORITA?

Eles por Elas é a mais nova categoria do Prêmio CLAUDIA. Além das brasileiras que batalham por um país melhor, agora vamos reconhecer os homens que atuam em favor da luta das mulheres. Veja os finalistas e vote em premioclaudia.com.br

TEXTO GIULIANA BERGAMO **FOTOS** PABLO SABORIDO

Realização:

Apoio:

CHRONOS

PROFISSÃO: Psicólogo
IDADE: 57 anos

GRUPOS ANTIVIOLÊNCIA CONTRA A MULHER

Leandro Andrade

O QUE ELE FAZ Atende homens que praticaram agressões contra mulheres encaminhados por juízes da Vara de Violência Doméstica da Barra Funda, em São Paulo. Eles têm a pena atenuada se comparecem aos 16 encontros que compõem o programa iniciado por Andrade em 2006, quando ele fundou um dos primeiros grupos do país dedicados a esse tipo de atuação. O trabalho é voluntário e, desde 2009, foi firmada parceria com o Coletivo Feminista Sexualidade e Saúde, no bairro paulistano de Pinheiros.

PROFISSÃO Psicólogo
IDADE: 47 anos

PAIS MAIS PRESENTES

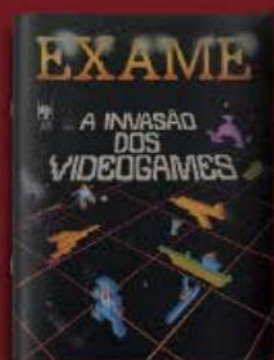
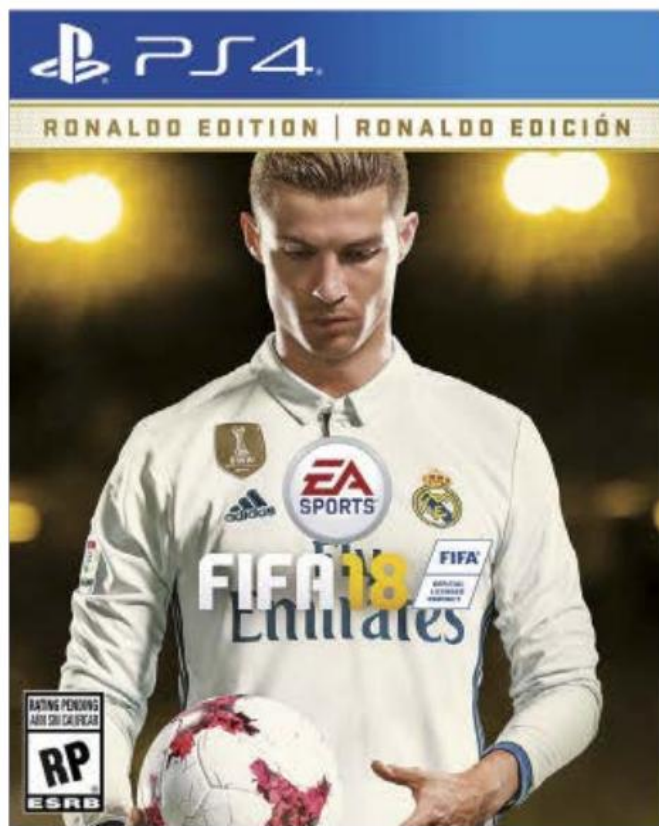
Benedito Medrado

O QUE ELE FAZ É um dos fundadores do Núcleo de Pesquisa em Gênero e Masculinidades (Gema), da Universidade Federal de Pernambuco, na qual é professor, e do Instituto Papai. Há duas décadas, promove a inserção do homem em ambientes nos quais sempre esteve menos presente e estimula-o a se apropriar de papéis tidos como femininos. "Dá licença, eu sou pai!" e "Pai não é visita" são ações recentes nas redes sociais. A primeira reivindica a ampliação da licença-paternidade. A segunda luta pelo direito masculino de acompanhar o parto.

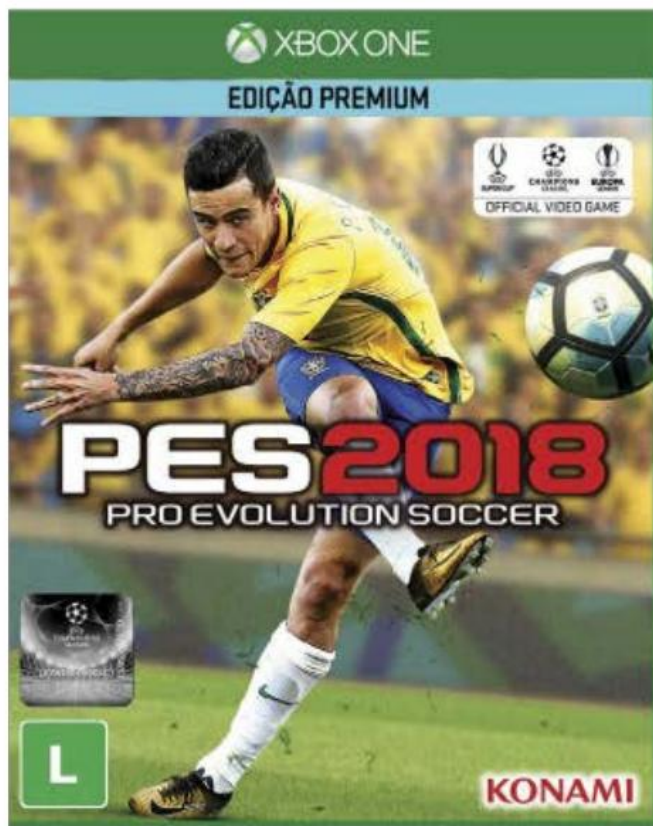
PROFISSÃO: Agrônomo
IDADE: 53 anos

IGUALDADE DE DIREITOS TAMBÉM NO CAMPO

Avanildo Duque da Silva

O QUE ELE FAZ Coordena projetos da ActionAid, ONG que trabalha por justiça social, igualdade de gênero e fim da pobreza. Em 2012, a convite da Secretaria da Mulher de Pernambuco, colaborou na elaboração do primeiro Plano Estadual de Políticas Públicas para Mulheres Rurais. No ano seguinte, participou da criação da Secretaria da Mulher de Recife, contribuindo para estruturar o Plano de Ação Estratégica para a Cidade, baseado na campanha Cidade Segura para as Mulheres.

FIFA 18

Data de lançamento 29 de setembro

Pré-venda no site easports.com/br/fifa ou nas principais lojas online de livrarias e eletrônicos; a partir de R$ 199, nas versões para PS3 e Xbox 360, e R$ 249 para PC (Steam), PS4 e Xbox One.

PES 2018

Data de lançamento 12 de setembro

Pré-venda no site www.konami.com/wepes/2018/us/pt-br/ ou nas principais lojas online de livrarias e eletrônicos, a partir de R$ 199,90, nas versões para PC (Steam), PS4 e Xbox One, e R$ 179,90 para PS3 e Xbox 360.

FOOTBALL MANAGER

Data de lançamento 10 de novembro

Disponível para PC com Windows, Mac OS e Linux, e também nas versões mobile no Android e iOS (em português "br"). É possível baixar a licença do FM em vários sites especializados. O download é feito automaticamente pela plataforma Steam, que é quem efetivamente roda o game. O valor do FM 2017 é de R$ 106,48. O preço do FM 2018 ainda não foi divulgado.